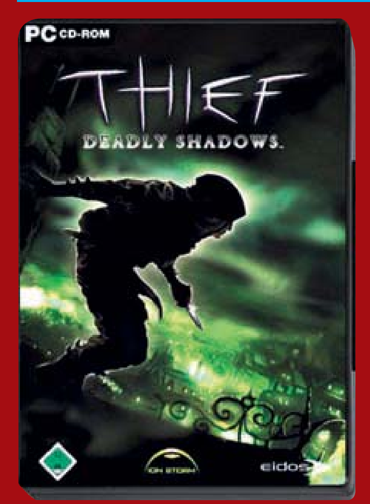


14. JAHRGANG
AUSGABE 156

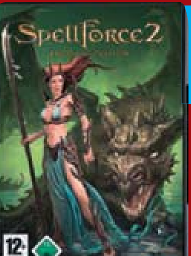
2/2009
€ 5,50

3 HAMMERSPIELE AUF DVD IM HEFT

THIEF: DEADLY SHADOWS



Das preisgekrönte Action-Adventure: Mit Langfinger Garrett auf Diebestour!



SPELLFORCE 2: DRAGON STORM*

Add-on-Alarm: Grandioser Mix aus Rollenspiel und Runden-strategie!

* Benötigt Hauptspiel Spellforce 2: Shadow Wars



DRASCULA

Irrwitziges Kult-Adventure von den Machern von The Abbey

MODS & MAPS AUF DVD!

16 Freigegeben ab sechzehn Jahren gemäß § 14 JuSchG usk

+ VIDEO

Alles im Blick!

Grand Theft Auto IV

Mega-Test, Stadtkarten und Cheats auf 13 Seiten!

Installations-hilfen: So läuft GTA 4 rund!

TOMB RAIDER: UNDERWORLD

Wer turnt mehr an?

Die besten Action-Adventures des Jahres im direkten Ve...

PRINCE OF PERSIA



2/2009
€ 5,50



Österreich € 6,20; Schweiz sfr 11,00; Dänemark dkr 55,-; Holland, Belgien, Luxemburg € 6,50; Frankreich, Spanien, Portugal, Italien, Griechenland € 7,50

www.euronics.de

EURONICS

best of electronics!

INCL. EURONICS SOFTWARE SUITE

Neuestes 15,6" Display mit 16:9 HD Auflösung

3072 MB DDR Speicher

320GB Festplatte

Numerischer Tastenblock

AMD Athlon X2 64

ATI Radeon Graphics

WiFi Certified

599,-

MONATS-RATE AB 15,-*

ACER 5535-603G32MN

15,6" WXGA HD Display mit 16:9 (1366 x 768 Punkte), AMD Athlon™ X2 QL-60 Dual-Core Mobile Prozessor (1,90GHz), 3072MB DDR2 RAM Hauptspeicher, 320GB Festplatte SATA (5.400 U/Min.), DVD+-RW Brenner mit Double Layer, Grafikkarte ATi Radeon HD 3200 mit bis zu 1024 MB RAM, 3x USB 2.0, ExpressCard Slot, WLAN b/g, 5in1 Kartenleser, WebCam, Tastatur mit separatem Nummernblock, Microsoft® Windows Vista® Home Premium*1, MS Works, Microsoft Works & Office Trial Edition (30 Tage), nur 2,7 KG Gewicht, 2 Jahre Garantie durch den Hersteller • Art.- Nr. 301 999

KEINE MITNAHMEGARANTIE. Wenn nicht vorhanden, bestellen wir umgehend. Irrtümer, Preis- oder technische Änderungen der Geräte sind vorbehalten. Nur solange Vorrat reicht! Alle Preise Abholpreise. *monatliche Raten bei 15,66 % anfänglichem effektiven Jahreszins. Partner ist die RBS (RD Europe) GmbH

Über 11.000 x in Europa.
Shops Stores

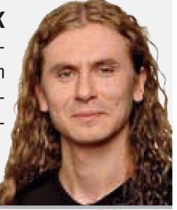


Die Redaktion

Magazin



WOLFGANG FISCHER
... bedankt sich herzlich bei allen Kollegen, die beim Umzug geholfen haben, und nimmt sich vor, beim nächsten Mal Profis zu engagieren, um die Kosten für zerstörtes Eigentum nur fünfstellig zu halten.



ALEXANDER FRANK
... wollte im Anflug von Putzwahn einen Haufen Flaschen von seinem verschmutzten Arbeitsplatz wegschaffen. Dummerweise passen seine Kollegen nicht in den Mülleimer.



JÜRGEN KRAUSS
... geht jetzt wieder ins Fitnessstudio, damit er sich beim alltäglichen Frühstückholen für Brehme und Fischer nicht den Rücken ruiniert ... und wegen der scharfen Weiber in der Sauna.

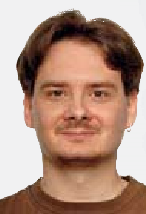


MICHAEL GRILL
... stellt seinen Körper mit einer täglichen Speiseöl-Infusion langsam auf die weihnachtlichen Fressorgien ein und freut sich wie ein Gestörter auf den Besuch seiner drei Katzen.

Mods & Maps



MARC BREHME
... hat so viele Weihnachtsplätzchen gebacken, dass der Butterberg der EU endlich abgebaut ist, und wünscht allen Lesern einen Weihnachtsmann mit richtig prallem Sack.



ANDREAS BERTITS
... sieht in Echt irgendwie nicht mehr ganz so aus wie auf dem Bild rechts neben diesem genialen Text und freut sich schon wie ein kleines Kind auf den Weihnachtsmann.

Online



LUKASZ CISZEWSKI
... darf endlich bekannt geben, dass das neue pcaction.de die beste Webseite ist, die das Internet je gesehen hat. Na ja, nicht ganz. Abgesehen von Kollege Fischers Sauna-Blog.



CHRISTIAN GÜRNTH
... stimmt Lukasz in jedem Punkt zu und liebt es, als Boomer in *Left 4 Dead* Menschen anzukotzen! Ernsthaft, das ist ein Riesenspaß! Nom Nom Nom!

Missing in Action



Wir verabschieden unsere geschätzten Kollegen Harald Fränkel und Joachim Hesse, die durch großen Einsatz und noch mehr Herzblut die PC ACTION in den vielen Jahren geprägt haben.

Alles Gute für die Zukunft!





Fotomontage: Tobias Zellerhoff

PC ACTION als PDF
Auf der Internetseite www.epaperstar.de bekommen Sie die aktuelle Ausgabe zum Herunterladen im papiersparenden PDF-Format. Damit tragen Sie aktiv zur Rettung des Regenwaldes bei!



Sonderheft Classic Gaming
Für 6,99 Euro erhalten Sie ab sofort unser 84-seitiges Sonderheft! Hier erfahren Sie alles Wissenswerte zu klassischen Systemen des goldenen Videospielzeitalters. Außerdem liefern wir Ihnen eine Vorschau auf *Giana Sisters 2* mit.



PC ACTION + Film
Die krasseste Computerspielezeitschrift der Welt gibt es auch mit einer Extra-Beilage – einem Spielfilm auf einer zweiten DVD. Diesmal mit der unzensierten Fassung von *Triggermen*, einer schwarzen Krimikomödie im Stile von *Snatch*.



PC ACTION Premium
Die Ausgabe 02/2009 gibt es auch als Premium-Edition. In der noblen Silbertüte finden Sie neben dem aktuellen Heft einen Kalender für 2009 mit den schärfsten Babes aus Computer- und Videospielen sowie eine Komplettlösung zu unserer Vollversion *Thief: Deadly Shadows*!



TEST DES MONATS



TEST



TEST



PC ACTION 2/2009

ANSCHRIFT DER REDAKTION:
Dr.-Mack-Str. 77 • 90762 Fürth
FAX: 0911/28 72 435 • **E-MAIL:** leserbriefe@pcaction.de
Besuchen Sie uns im Internet unter www.pcaction.de

KUNDENDIENST

AKTUELL

E-SPORT

BLICKPUNKT

VORSCHAU

TEST

TEST DES MONATS:

EXTRA

MODS & MAPS

SPIELETIPPS

HARDWARE

MODS & MAPS



HARDWARE



AUF DEN SILBERSCHEIBEN



PC ACTION MIT DVD:

4 Vollversionen: Beyond the Threshold • Drascula: The Vampire Strikes Back • Spellforce 2: Dragon Storm • Thief: Deadly Shadows • **Demo:** Alarm für Cobra 11: Burning Wheels • **12 Videos:** BÄM!-Award • Blizzcon 2008 • Crysis: Intel/Crysis Mapping-Contest Singleplayer-Map-Pack • Der Herr der Ringe Online: Die Minen von Moria • Empire: Total War • F.E.A.R. 2: Project Origin • Grand Theft Auto 4 • Need for Speed: Undercover • PC ACTION spielt Diablo • Prince of Persia • Warhammer 40.000: Dawn of War 2 • WoW: Wrath of the Lich King: Morgenverkauf

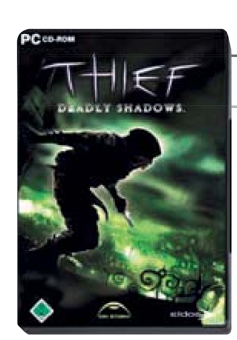
PC ACTION MIT AB-18-DVD:

Videos (erweitert): Crysis: Intel/Crysis Mapping-Contest Singleplayer-Map-Pack • F.E.A.R. 2: Project Origin • Grand Theft Auto 4

FÜR DEN KOMPLETTEN DVD-INHALT BITTE UMBLÄTTERN!

Spiele in diesem Heft


everywhere*
750.000
Spieler haben bereits
ihre Seite gewählt
* WAR ist überall
GC 2008
BEST
online game



SPIEL

Thief: Deadly Shadows



Schleicher sind die Schlimmsten – das gilt auch für Meisterdieb Garrett. Stürzen Sie sich in ein Abenteuer voller Schatten und Geheimnisse!



GENRE	Action-Adventure
VORAUSSETZUNG	1,5 GHz, 256 MByte RAM
SPRACHE	Deutsch
MEHRSPIELER	Netzwerk (nein), Internet (nein)
INTERNET	www.eidos.de/games

- Wertung in PC ACTION 7/04: 87 %
- Das düsterste *Thief* aller Zeiten
- Klauen ohne Konsequenzen: Greifen Sie nach Herzenslust zu.
- Klettern, verstecken, zuschlagen: Garrett ist ein Multitalent.
- Intrigenreiche Geschichte voller Wendungen und Spannung

ADD-ON

Spellforce 2: Dragon Storm

Wir meinen: Lieber virtuelle Drachen als Hausdrachen!



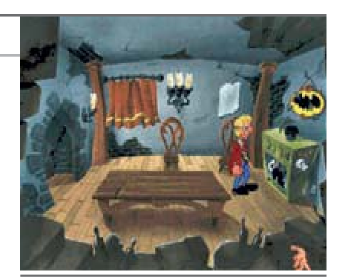
- Wertung in PC ACTION 5/08: 79 %
- Wunderbar funktionierende Mischung aus Strategie- und Rollenspiel
- Liebevolle Spielwelt mit stimmiger Audiokulisse
- Die Erweiterung *Dragon Storm* benötigt das Hauptspiel *Spellforce 2: Shadow Wars*

GENRE	Rollenspiel
VORAUSSETZUNG	1,5 GHz, 512 MB RAM
SPRACHE	Deutsch
MEHRSPIELER	Netzwerk (ja), Internet (ja)
INTERNET	www.spellforce2.com/sf2/addon

SPIEL

Drascula

Klassisches Adventure im charmanten Comicgewand



- Retten Sie eine dralle Blondine aus den Fängen des gemeinen Vampirs Drascula.
- Liebevoll gestaltetes spanisches Abenteuer in englischer Sprache mit deutschen Untertiteln
- Mit ScummVM (auf DVD) auch auf modernen Rechnern (= neuer als 486) spielbar

GENRE	Adventure
VORAUSSETZUNG	33 MHz, 4 MB RAM, ScummVM
SPRACHE	Englisch mit deutschen Untertiteln
MEHRSPIELER	Netzwerk (nein), Internet (nein)
INTERNET	www.mobygames.com

PATCHES!

Die uns von den Herstellern zur Verfügung gestellten Vollversionen sind in der Regel auf die neueste Version gepatcht. Um Ihnen die Vollversionen auf unseren DVDs bereitstellen zu können, sind manchmal Veränderungen der Installationsroutinen notwendig. Aus diesem Grund kommt es vor, dass Internet-Patches zur Verkaufsversion der Spiele nicht mit unseren Vollversionen funktionieren. Bedenken Sie deshalb: Sollten Sie dennoch solche Updates verwenden, können wir die Funktionsfähigkeit der Software nicht mehr garantieren.

DEMO

Alarm für Cobra 11: Burning Wheels



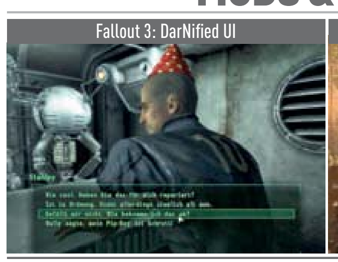
TRAILER

Classic Gaming



MODS & MAPS

Fallout 3: DarNified UI



Crysis: Intel/Crysis Singleplayer-Map-Pack

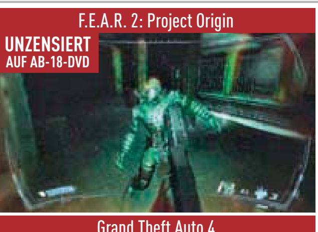


Weitere Mods & Maps finden Sie auf DVD und im Heft.

VIDEOS

F.E.A.R. 2: Project Origin

UNZENSIERT AUF AB-18-DVD



PC ACTION spielt Diablo

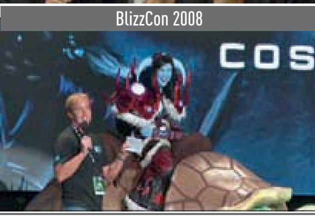


Grand Theft Auto 4

UNZENSIERT AUF AB-18-DVD



BlizzCon 2008



Weitere Videos finden Sie auf DVD.



FILM

Nur in:



Triggermen

Eine kleine Verwechslung mit urkomischen Folgen. Schwärzer als ein CDU-Parteitag und so trocken wie ein Mumienfurz.

Der Ganove Franco D'Amico heuert zwei Profikiller an. Dumm nur, dass ausgerechnet sein Mittelsmann das Zeitliche segnet, denn nun weiß D'Amico gar nicht, wie seine Arbeitnehmer aussehen. Prompt spielt er den Aktenkoffer mit der ersten Honorar-Rate zwei Schmalspurgangstern zu. In einem Luxushotel kreuzen sich die Wege aller Beteiligten ...



Spiel:
Thief: Deadly Shadows

Meisterdieb Garrett ist wieder unterwegs, dunkler und besser denn je!

Add-on:
Spellforce 2: Dragon Storm



Probleme mit Schuppen? Wehren Sie sich! In *Dragon Storm* geht's Drachen ans Leder.

Spiel:
Drascula

Klassisches, putziges Point&Click-Adventure mit viel Witz – und Vampiren!

PC ACTION

Thief: Deadly Shadows, Spellforce 2: Dragon Storm, Drascula: The Vampire Strikes Back

2/2009

SEITE A

SPIELE
- Beyond the Threshold
- Drascula: The Vampire Strikes Back
- Thief: Deadly Shadows

DEMOS
- Alarm für Cobra 11: Burning Wheels

EXTRAS
- Der Abgrund in uns – Folge 9
- PC ACTION-Titelsong:
- The Crimson Ghosts – Bloodred (MP3)
- ScummVM

TIPPS & TRICKS
- Kurztipps (PDF)

STANDARD-TOOLS
- Adobe Reader 8.0
- DirectX 9.0c
- Gamers IRC 5.15
- VLC Media Player 0.9.4
- WinRAR

UPDATES
- Call of Duty: World at War v1.1 (int)
- Far Cry 2 v1.01 (int)
- Gothic 3: Götterdämmerung v1.1 (d)
- PES 2009 v1.20 (int)

MODS & MAPS

Call of Duty: World at War:
- Ze Limper's Call of Duty: World at War Weaponskins

Crysis:
- Intel/Crysis Mapping-Contest Singleplayer-Map-Pack

Far Cry 2:
- Shootout

Fallout 3:
- DarNified UI
- MTUI
- XP Reward Hotfix

GTA San Andreas:
- Dark Blood
- F1 Shanghai International Circuit
- LC2SA
- Mafia-Skin
- Psycho-Mod
- Skateboard Granate
- Snow Andreas
- Umschlaghafen San Fierro
- Vampire-Mod 1.5

Team Fortress 2:
- TFPortal – Vilepickle Map-Pack

Thief: Deadly Shadows:
- Bad Feeling v1.2
- Cabot
- John P.'s High Resolution Textures
- Silence
- The Walk
- Valley

SEITE B

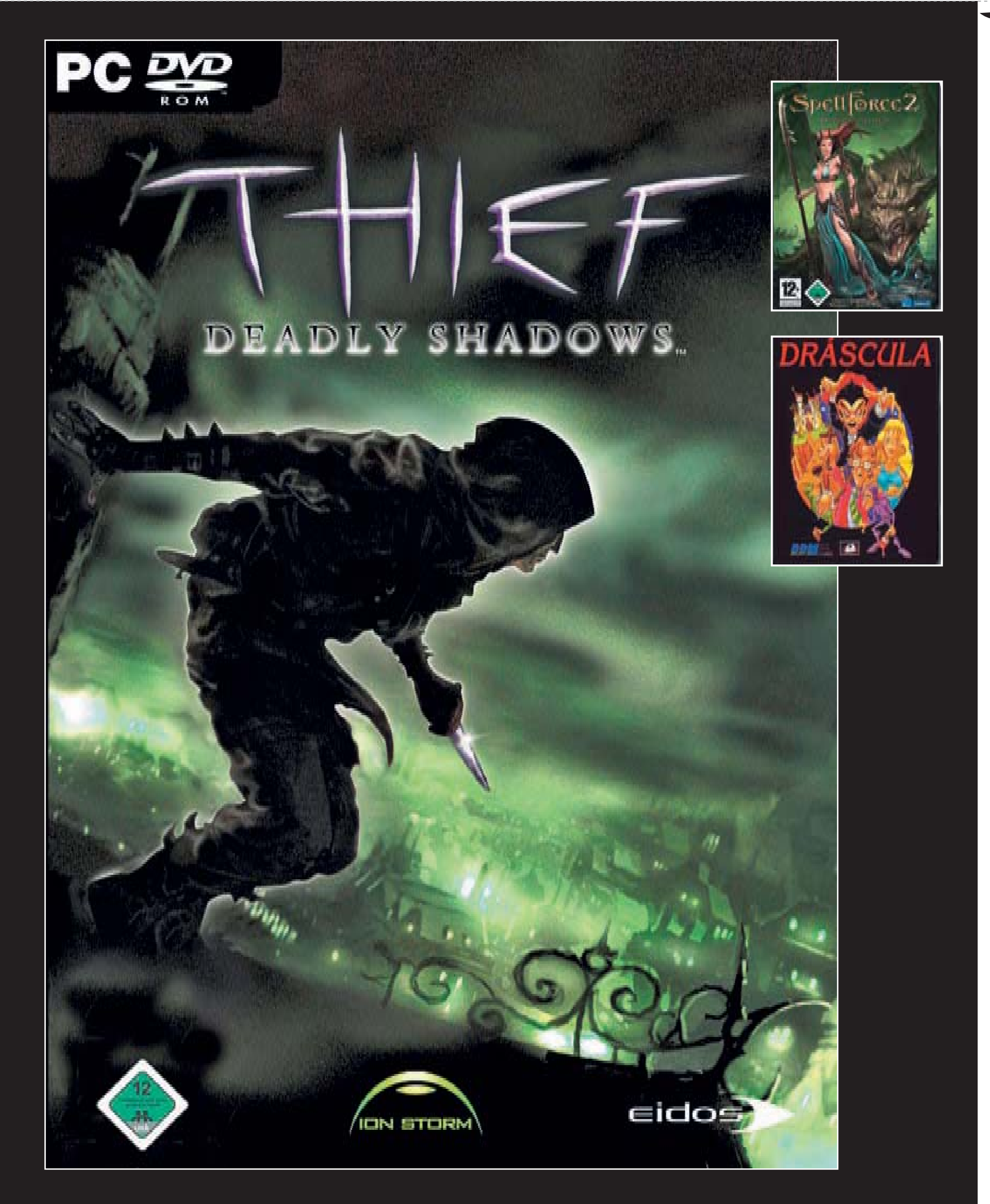
SPIEL
- Spellforce 2: Dragon Storm (Add-on)

VIDEOS
- BÄM!-Award
- Blizzcon 2008: Starcraft 2 und Diablo 3
- Crysis: Intel/Crysis Mapping-Contest Singleplayer-Map-Pack (unzensiert auf AB-18-VERSION!)
- Der Herr der Ringe Online: Die Minen von Moria
- Empire: Total War
- F.E.A.R. 2: Project Origin (unzensiert auf AB-18-VERSION!)
- Grand Theft Auto 4 (unzensiert auf AB-18-VERSION!)
- Morgenverkauf Wrath of the Lich King
- Need for Speed: Undercover
- PC ACTION spielt Diablo
- Prince of Persia
- Warhammer 40.000: Dawn of War 2

TRAILER
- Classic-Gaming

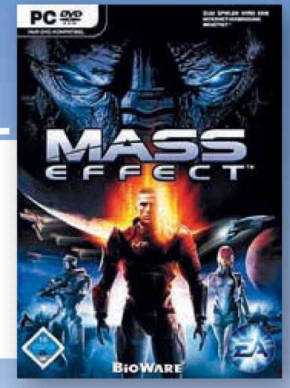
Achtung Wende-DVD: zwei abspielbare Seiten!

DVD



PC ACTION

PC ACTION + FILM
+ tolle Prämie!



SCIENCE-FICTION-SPIEL

MASS EFFECT

Du verhinderst in dem Mega-Rollenspiel die Rückkehr einer uralten Macht, die versessen darauf ist, alles organische Leben zu zerstören.

Lieferung, solange der Vorrat reicht!

PRÄMIEN-NR.: 003463





HORROR-FILME x 4

FILMPAKET PC ACTION (CALVAIRE, HELLEVATOR, EVIL, SUICIDE CIRCLE)

Definitiv nichts für schwache Nerven. Lieferung, solange der Vorrat reicht.

Achtung: FSK 18!

PRÄMIEN-NR.: 003493

Werben Sie einen neuen Leser für unsere fantastische Film-Ausgabe und wir schenken Ihnen ein geniales Dankeschön!



Jetzt PC ACTION + Film abonnieren und ein tolles Filmpaket abgreifen!

Coupon ausgefüllt per Post oder Fax an: Computec Media AG, Aboservice CSJ, Postfach 14 02 20, 80452 München, Telefon: +49 (0)89 20 959 125, Fax: +49 (0)89 20 028 111.

❒ Ja, ich möchte das Abo: PC ACTION DVD + Film
(€ 89,00/12 Ausgaben (= € 7,41/Ausg.); Österreich: € 96,20/12 Ausgaben; Ausland € 101,00/12 Ausgaben)

❒ Ja, ich möchte das Abo: PC ACTION DVD Ab-18-Edition + Film
WICHTIG: Abo kann nur eingerichtet werden, wenn die Ausweiskopie des neuen Abonnenten mitgeschickt wird!
(€ 89,00/12 Ausgaben (= € 7,41/Ausg.); Österreich: € 96,20/12 Ausgaben; Ausland € 101,00/12 Ausgaben)

Adresse des neuen Abonnenten, an die auch die Abo-Rechnung geschickt wird (bitte in Druckbuchstaben ausfüllen):

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Telefon-Nr./E-Mail (für weitere Informationen)

Die Prämie geht an folgende Anschrift:
(Ausweiskopie des Prämienempfängers erforderlich)

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Telefon-Nr./E-Mail (für weitere Informationen)

Bitte senden Sie mir folgende Gratis-Prämie:

- ☐ **Mass Effect PC-DVD**
  (Prämien-Nr. 003416)
- ☐ **Filmpaket PC Action (4 DVDs)**
  (Prämien-Nr. 003493)

(Angebot nur, solange Vorrat reicht. Bitte nur eine Prämie auswählen!)

Gewünschte Zahlungsweise des Abos:
Bitte beachten: Bei Bankeinzug erhalten Sie zusätzlich zwei Ausgaben kostenlos!

❒ Bequem per Bankeinzug (Prämienlieferzeit in D ca. 2-3 Wochen)

Kreditinstitut:

Konto-Nr.:

Bankleitzahl:

Kontoinhaber:

PA FJ 05

❒ Gegen Rechnung (Prämienlieferzeit in D 6-8 Wochen)

Aus rechtlichen Gründen dürfen Prämienempfänger und neuer Abonnent nicht ein und dieselbe Person sein. Der neue Abonnent war in den letzten zwölf Monaten nicht Abonnent der PC ACTION! Der Werber muss selbst kein Abonnent von PC ACTION sein. Das Abo gilt für mindestens zwölf Ausgaben und kann danach jederzeit mit einer Frist von drei Monaten zum Monatsende schriftlich gekündigt werden. Die Prämie geht erst nach Bezahlung der Rechnung zu. Das Abo-Angebot gilt nur für PC ACTION. Bitte beachten Sie, dass die Belieferung aufgrund einer Bearbeitungszeit von ca. zwei Wochen nicht immer mit der nächsten Ausgabe beginnen kann.

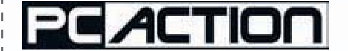
Datum, Unterschrift des Abonnenten
(bei Minderjährigen gesetzl. Vertreter)

Ich bin damit einverstanden, dass Sie mich auch per Post, Telefon oder E-Mail über interessante Angebote informieren (ggf. streichen).

Bequemer und schneller online abonnieren:

abo.pcaction.de

Dort finden Sie auch eine Übersicht sämtlicher Abo-Angebote von PC ACTION und weiterer COMPUTEC-Magazine.

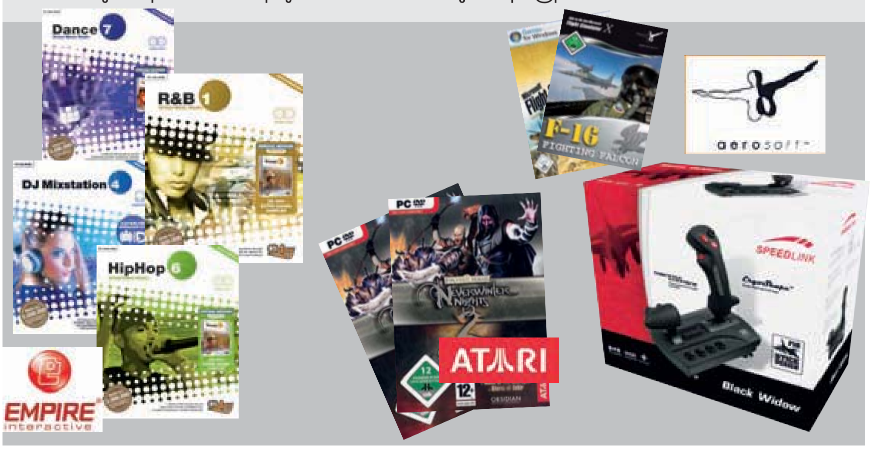


Mitmachen und abgreifen per SMS!

Gemeinschafts-Gewinnspiel von Atari, Empire Interactive und Aerosoft

SEITE 23

Weil Weihnachten vor der Tür steht, haben wir gemeinsam mit drei Software-Firmen ein feines Gewinnspiel für Sie zusammengeschnürt, dass die Feiertage um einiges angenehmer macht. Atari spendiert die *Neverwinter Nights 2* Deluxe Edition, die neben dem Hauptprogramm auch die Addons *Mask of the Betrayer* und *Storm of Zehir* beinhaltet. Sollte Ihnen das wegen des bevorstehenden Fests der Liebe zu „kriegerisch" sein, lädt Aerosoft zum entspannten Rundflug ein. Zu gewinnen gibt es Microsofts *Flight Simulator X Professional* sowie das Spiel *F-16 Fighting Falcon*. Damit Sie sich auch wie ein echter Pilot fühlen, gibt es den legendären Black Widow Flightstick noch dazu. Zu guter Letzt versorgt Sie Empire Interactive mit Preisen, die Sie zu kreativen Höchstleistungen anspornen: Die Musikprogramme *DJ Mixstation 4*, *eJay Dance 7*, *eJay Hip Hop 6* und *eJay R&B 1* lassen sich kinderleicht bedienen und im Nu haben Sie Ihre eigenen Hits zusammengebastelt. Also jetzt müssten wir Sie aber endgültig überzeugt haben. Wenn Sie einen Preis absahnen wollen, beantworten Sie die knifflige Preisfrage auf Seite 23 und schicken Sie die Lösung als SMS mit dem Schlüsselwort „pca 56" und darauf folgend ein Leerzeichen und der Lösungsbuchstabe (Beispiel: pca 56 B) an die 82098* (aus Deutschland), 0900 700 800** (aus Österreich) oder 9292*** (aus der Schweiz). Oder schicken Sie eine simple Postkarte an: COMPUTEC MEDIA AG, PC ACTION, Kennwort: „Gemeinschafts-Gewinnspiel", Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth. Oder senden Sie eine E-Mail mit obigem Kennwort an gewinnspiel@pcaction.de.



Far Cry 2-Gewinnspiel

SEITE 25

Ubisoft lässt zum zweiten Teil des hitzigen Ego-Shooters einiges springen und verwöhnt die PC ACTION-Gemeinde mit Baseball-Mützen, Schlüsselanhängern, Sweatshirts und Longsleeves. Als Hauptpreis winkt ein gravierter iPod nano mit vier Gigabyte Speicherplatz. Sie wollen gewinnen? Dann beantworten Sie die Preisfrage auf Seite 25 und schicken Sie die Lösung als SMS mit dem Schlüsselwort „pca 57" und darauf folgend ein Leerzeichen und der Lösungsbuchstabe (Beispiel: pca 57 A) an die 82098* (aus Deutschland), 0900 700 800** (aus Österreich) oder 92 92*** (aus der Schweiz). Oder schicken Sie eine Postkarte an: COMPUTEC MEDIA AG, PC ACTION, Kennwort: „*Far Cry 2*-Gewinnspiel", Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth. Oder senden Sie eine E-Mail mit obigem Kennwort an gewinnspiel@pcaction.de.



Compad-Gewinnspiel

SEITE 129

In Kooperation mit der Hardware-Firma Compad verlosen wir 40 Mauspads mit Motiven von *Left 4 Dead*. Hmm, gibt es überhaupt 40 Menschen, die PC ACTION lesen? Aber egal. Falls das genau das Richtige für Sie ist und Sie unbedingt gewinnen wollen, beantworten Sie einfach die frustrierend schwere Preisfrage auf Seite 129 und schicken Sie die Lösung als SMS mit dem Schlüsselwort „pca 58" und darauf folgend ein Leerzeichen und der Lösungsbuchstabe (Beispiel: pca 58 B) an die 82098* (aus Deutschland), 0900 700 800** (aus Österreich) oder 9292*** (aus der Schweiz). Oder schicken Sie eine Postkarte an: COMPUTEC MEDIA AG, PC ACTION, Kennwort: „Compad-Gewinnspiel", Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth. Oder senden Sie eine E-Mail mit obigem Kennwort an gewinnspiel@pcaction.de.

Die zock ich am liebsten!

SEITE 89

Wegen welchem PC-Hit haben Sie dieses Jahr leider keine Zeit für Weihnachten? Verraten Sie es uns! Senden Sie einfach eine SMS mit dem Schlüsselwort „pca 59" und darauf folgend ein Leerzeichen und der Spieletitel (Beispiel: pca 59 *Fallout 3*) an die 82098* (aus Deutschland), 0900 700 800** (aus Österreich) oder 9292*** (aus der Schweiz). Unter allen Einsendern verlosen wir ein aktuelles Spiel des Monats. Oder schicken Sie eine Postkarte an: COMPUTEC MEDIA AG, PC ACTION, Kennwort: „Die zock ich am liebsten!", Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth. Oder senden Sie eine E-Mail an liebling@pcaction.de.



Die zock ich am liebs

Wir präsentieren Ihre Lieblingsspiele. Wer bei unserer monatlichen Umfrage mi

Platz 1

Platz	Vormonat	Spiel
1	(1)	Call of Duty 4: Mo
2	(4)	Crysis Warhead
3	(6)	Far Cry 2
4	(12)	Sacred 2: Falle
5	(3)	Warhammer 0
6	(8)	C&C: Alarms
7	(NEU)	Call of Duty
8	(NEU)	Left 4 Dea
9	(NEU)	Dead Spa
10	(2)	Das Sch
11	(NEU)	WoW:
12	(11)	Count

Täglich grüßt das Murmeltier ... Schon wieder landet Call of Duty 4 auf dem obersten Treppchen!

Zweiter!

Darauf wartest du!

SEITE 36

Für welches Spiel würden Sie freiwillig mit Vitali Klitschko in den Boxring steigen? Wir sind mal wieder wahnsinnig neugierig und wollen es unbedingt wissen! Senden Sie eine SMS mit dem Schlüsselwort „pca 60" und darauf folgend ein Leerzeichen und der Spieletitel (Beispiel: pca 60 *Dawn of War 2*) an die 82098* (aus Deutschland), 0900 700 800** (aus Österreich) oder 9292*** (aus der Schweiz). Oder Sie schicken eine Postkarte: COMPUTEC MEDIA AG, PC ACTION, Kennwort: „Haben will", Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth. Oder eine E-Mail an habenwill@pcaction.de. Unter allen Einsendern verlosen wir ein aktuelles Top-Spiel.



Darauf wartest du!

Kommt Zeit, kommt Spiel. Wir präsentieren Ihnen die 40 Titel, die unsere Leser am sehnlichsten auf ihrer Festp
Welche das sind, dürfen Sie selbst bestimmen. Die Teilnahmebedingungen finden Sie auf Seite 11.

1. Diablo 3

Worum geht es?

Warum brauchst du es?

3. Starcraft 2 Trilogy

* 0,49 EUR/SMS – ALLE NETZE (INKL. 0,12 EUR/SMS VF-D2 TRANSPORTANTEIL);
** 0,50 EUR/SMS; *** SFR 0,70/SMS

Der Rechtsweg ist ausgeschlossen, die Gewinnbenachrichtigung erfolgt schriftlich. Mitarbeiter der Sponsoren und der COMPUTEC MEDIA AG sowie deren Angehörige sind von der Teilnahme ausgeschlossen.

Die Gewinnspielpreise wurden uns von den jeweiligen Kooperationspartnern zur Verfügung gestellt.

>>„Tut mir leid, wenn ich dir das Herz gebrochen habe!"<<

GRAND THEFT AUTO 4

LEBEN UND STERBEN LASSEN



AUF DVD VIDEO

AUF AB-18-DVD XL-VIDEO

Alle paar Jahre, da passiert auf unserem schönen Planeten etwas ganz, ganz Großes. Jetzt zum Beispiel.

Als der liebe Gott aus Adams Rippchen ein wohlgeformtes Weib mit noch wohlgeformteren Möpsen schuf. Als vor ein paar tausend Jahren die ersten Afrikanerinnen in Genitalzierden namens String schlüpften. Als im Jahre 1897 zwei Herren namens Ferdinand Braun und Jonathan Zenneck die erste Kathodenstrahlröhre, den Ururgroßvater heutiger Riesenglotzen, bauten. Als in den 1960ern ein Amerikaner auf die grandiose Idee kam, tiefgekühlte Pizza zu verscherbeln. All das waren Momente, die in die Geschichte unseres Daseins eingingen und ebendieses für immer verändern sollten. Heute, verehrte Leser, heute ist wieder so ein Tag. *Grand Theft Auto 4* schlägt auf den heimischen Festplatten ein und gebärt uns den Messias des elektronischen Zeitvertreibs: Niko Bellic.

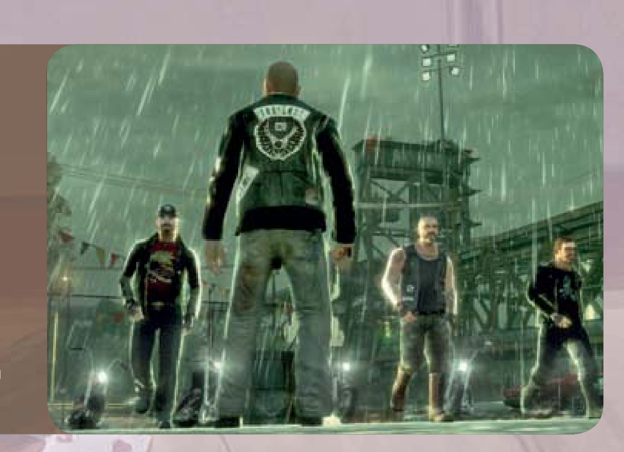
DER AMERIKANISCHE TRAUM

Sollten Sie bis heute noch nichts von *GTA 4* gehört haben, dann sind Sie wahrhaft nicht würdig, dass Niko eingeht unter Ihr Dach. Bereits seit Monaten dürfen sich Konsolenzocker in Liberty City austoben, dem virtuellen Gegenstück der US-Supermetropole New York. Das 100-Millionen-Dollar-Projekt der Spieleschmiede Rockstar Games wurde den Händlern bei Verkaufsstart förmlich aus den Händen gerissen: Mehr als sechs Millionen Versionen wanderten alleine in der ersten Woche nach der Veröffentlichung über den Ladentisch. Nun, ein gutes halbes Jahr später, die silbern glänzende Scheibe mit der Aufschrift „*GTA 4* PC DVD" in unser Laufwerk gebettet, klicken wir ebenso andächtig wie aufgeregt auf „Spiel starten".

Wir müssen draußen bleiben!

Gut: Am 17. Februar beglückt Rockstar die Welt mit der ersten herunterladbaren Episode für *GTA 4*. Weniger gut: Das Teil kommt nur für die Xbox 360.

Wir wollen ja nicht unzufrieden sein. Rechenknecht-Halter dürfen sich immerhin über eine dickere Auflösung, den Video-Editor und ein Mehrspieler-Gemetzel für bis zu 32 Nikos freuen. Aber dass die erste Download-Episode namens *The Lost and Damned* nur für Microsofts Konsole erscheint, ist dann doch irgendwie ... blöd. Auch wir wären gerne in die Biker-Stiefel von Johnny Klebitz, dem Anführer der Rocker-Bande „The Lost", geschlüpft und hätten mit Inbrunst Angst und Schrecken in Liberty City verbreitet. Warum das Teil nur für die Box kommt, ist durchaus einleuchtend: Microsoft soll stolze 50 Millionen Dollar für die Exklusivrechte auf den Tisch gelegt haben. Doch es besteht Hoffnung! Nach einem kurzen Telefonat mit den Presseheinis von Take 2 wurde nicht dementiert, dass irgendwann eventuell vielleicht unter Umständen und mit ein wenig Glück auch ein Add-on für PC-Zocker kommt. Na da schau her.



Niko bei seinem liebsten Zeitvertreib. Hier hat's einen Mafia-Boss erwischt, der Herrn Bellic zu sehr auf die Senkel ging.

WELCOME TO AMERICA

Als Niko, schlecht gelaunter Serbe und Ex-Soldat im Jugoslawien-Krieg, in Liberty City ankommt, hat er nicht mehr in seiner Tasche als die Telefonnummer seines Cousins Roman. Romans Nachrichten in die alte Heimat waren äußerst verheißungsvoll, er schwärmte nur so von seinem Dasein als reicher Unternehmer, seinem riesigen Anwesen und den massenhaft hübschen Mädels, die stärker saugen als ein Dyson DC 11. Die Realität sieht leider ein bisschen anders aus: Roman haust in einem heruntergekommenen Apartment und führt ein Taxi-Unternehmen, das etwa so gut läuft wie die neueste ICE-Generation der DB Bahn. Nicht unbedingt die besten Voraussetzungen für die „Mission Reichtum". Aber Niko will nicht nur massig Asche, er ist auf der Suche nach dem Mann, der ihn und seine Einheit im Krieg verraten hat. Schon die Ankunft in Liberty City gibt einen grandiosen Vorgeschmack auf die hollywoodreife Inszenierung. Und je länger Sie *GTA 4* spielen, desto fester packt Sie der Titel an den Klöten.

TAXI, TAXI!

Um sich ein kleines Startkapital aufzubauen, schnappen Sie sich eines von Romans Taxis und kutschieren Leute durch



>>Letzte Worte eines Kurzsichtigen: „Du bist aber ein großer Golden Retriever!"<<

Taxis bringen Niko in wenigen Sekunden an jeden Ort der Stadt.



Neigt sich die Energieanzeige dem Ende zu, werfen Sie einfach einen Snack ein.

Testlogbuch

Grand Theft Auto 4

Der missglückte Start in mein neues Leben.

MICHAIL GRILLIC

DIENSTAG, 18.11.2008 | 10:44 Uhr
Seit 4:31 Uhr warte ich auf den Postboten mit der *GTA 4*-Testversion. Jetzt ist er da. Mir sind zwar drei Zehen abgefroren, aber das ist scheißegal. Zehen hat jeder, *GTA* hab nur ich.

DONNERSTAG, 20.11.2008 | 19:37 Uhr
Nach 50 Stunden *GTA 4* weiß ich: Niko Bellic ist eine coole Sau. Also wird es Zeit, mir seinen … nennen wir es ruppigen Lebensstil anzueignen. Der Trip zum Mehrspielertest nach München ist die perfekte Möglichkeit für den Start in ein neues Leben.

FREITAG, 21.11.2008 | 12:21 Uhr
Mit einem gepflegten „Fuck you, bitch!" verabschiede ich mich von der Empfangsdame und mache mich auf den Weg in die bayerische Hauptstadt. Sie grüßt nicht zurück.

FREITAG, 21.11.2008 | 12:34 Uhr
Habe vier Autos geknackt, allerdings keine Ahnung, wie man die Dinger zum Laufen bringt. Also stelle ich mich auf die Straße und halte einen Wagen an. Als ich die Fahrerin mit einem freundlichen „I need your car!" aus dem Wagen zerren will, sprüht mir die Kuh doch tatsächlich Pfefferspray in die Fresse und klemmt meine Hand in der Türe ein. Vielleicht fehlt mir einfach dieser ganz besondere osteuropäische Charme …

FREITAG, 21.11.2008 | 12:52 Uhr
Ob Niko auch die Bahn nehmen würde? Ich weiß nicht. Jedenfalls inhaliere ich schnell mal einen Hot-Dog, um meine Wunden zu versorgen. Dummerweise ist mir nach dem ekelhaften 2-Euro-Formfleisch-Snack nicht nur speiübel, auch meine Hand tut immer noch weh.

FREITAG, 21.11.2008 | 15:43 Uhr
Die PR-Dame von Take 2 scheint mein Kompliment über ihre Brüste missverstanden zu haben. Ich werde unsanft auf die Heimreise geschickt. Computec ruft an: Ich bin gefeuert.

FREITAG, 21.11.2008 | 19:52 Uhr
Vom Leben geprügelt, suche ich mein Seelenheil bei einer 20-Dollar-Hure in der Fürther Südstadt. Da ich jedoch ungern mit Karl-Moik-Doppelgängern verkehre, sehe ich von diesem Vorhaben ab und nehme mir stattdessen das Leben. Schüss!

GUTE ZEITEN



Die abgedrehten Charaktere sind das Salz in der *GTA*-Suppe.

SCHLECHTE ZEITEN



So manche Autofahrt endet im Gegenverkehr.

So spielt sich GTA 4

GTA 4 ist fast so umfangreich wie das echte Leben, allerdings um Klassen unterhaltsamer. Das dürfen Sie in Liberty City unternehmen:

HAUPTMISSIONEN

Der Haupthandlungsstrang, der mit grandiosen Videosequenzen erzählt wird, zieht sich wie ein roter Faden durch das Spiel und umfasst dutzende Missionen. Von Verfolgungsjagden über Banküberfälle bis hin zu Auftragsmorden ist alles dabei.

NEBENMISSIONEN

LIBERTY CITY POLICE DEPT.
AKTUELLE VERBRECHEN
Gemeldete Zwischenfälle
Gang-Aktivität bei Shinnecock Ave
Krimineller zu Fuß bei Mohanet Ave
Gang-Aktivität bei Sundance St

Neben den Aufträgen, die die Story vorantreiben, dürfen Sie optional noch tonnenweise Nebenmissionen erfüllen: Illegale Autorennen, Auftragsdiebstähle, Polizeiarbeit und was wissen wir nicht alles bessern die Haushaltskasse ordentlich auf.



die Gegend. Wie in den Vorgängerspielen sehen Sie Niko über die Schulter und scheuchen ihn wahlweise mit Maus und Tastatur oder Gamepad durch die riesige, frei begehbare Spielwelt. Diese ist zwar etwas kleiner als in *GTA: San Andreas*, bietet allerdings auch viel mehr Details. So gibt es hunderte Passanten, die etwa auf Wettereinflüsse und Tageszeit reagieren, und natürlich massig Autofahrer, die durch Liberty City kurven. Auch ist jeder Stadtteil den realen Vorbildern wie Brooklyn, Manhattan oder New Jersey nachempfunden. Nicht umsonst hat Rockstar mehr als 100.000 Bilder von New York



geknipst, um möglichst nah an der Realität dran zu sein. Cool: Schon bei den Sehenswürdigkeiten der Stadt erkennt man, dass *GTA 4* nicht einfach nur ein Actionspiel, sondern auch eine Breitseite gegen die amerikanische Lebensart ist. So hält die Statue of Happiness keine Fackel in der Hand, sondern einen Becher Kaffee, der schwer nach Starbucks aussieht ... Kommen wir aber zum wichtigsten Teil: der Action. Und davon bietet *GTA 4* mehr als genug.

KRUMME GESCHÄFTE

Mit der Zeit knüpfen Sie immer mehr Kontakte zu Einwohnern der Stadt, die Ihnen neue Jobs und somit auch mehr Kohle verschaffen. Die Missionen sind höchst unterschiedlich und bieten für jeden etwas: Mal arbeitet Niko für die Mafia und erledigt eine Straßen-Gang, dann klaut er für Drogenhändler einen Laster voller Stoff, dann wieder raubt er mit seinen irischen Freunden eine Bank aus. Zudem enden Nikos Aufträge meist in einer wilden Verfolgungsjagd mit den Ordnungshütern, in denen das neue Fahndungssystem zum Einsatz kommt. Klemmen sich die Bullen an Ihre Fersen, erscheint je nach Fahndungsstufe – das Spiel unterscheidet, ob Sie bloß einen Wagen geklaut oder 342 Pixelmenschen umgelegt haben – ein unterschiedlich großer Kreis über Nikos Position auf der Minikarte, den es möglichst schnell zu verlassen gilt. Werden Sie erneut gesichtet, springt das Teil wieder mittig über Ihren Standort.

GEWALT IST EINE LÖSUNG

Weil sich diese Missionen in den seltensten Fällen mit gu-

Alles im Kasten

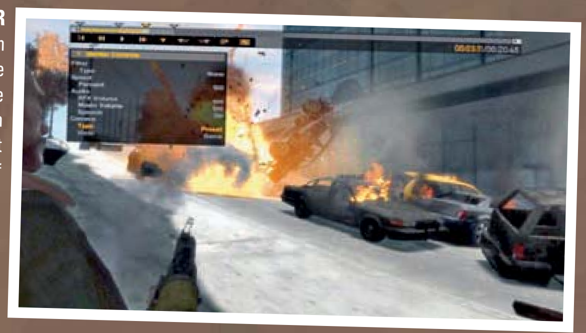
Sie dürfen nicht nur eine Schneise der Zerstörung durch Liberty City ziehen, sondern Ihre Glanztaten mit dem PC-exklusiven Video-Editor auch für die Nachwelt filmisch festhalten. Und so einfach funktioniert der Spaß:



SCHRITT 1: SPASS HABEN
Schnappen Sie sich eine 20-Dollar-Nutte, gehen Sie in den Strip-Club, killen Sie 200 Pixel-Bullen oder jagen Sie ganz einfach den ganzen Highway in die Luft. Kurz: Machen Sie das, was Sie nachher auf Video festhalten wollen, und drücken Sie die Taste F2. Das Spiel legt dann die letzten 30 bis 40 Spielsekunden als Videoclip ab.



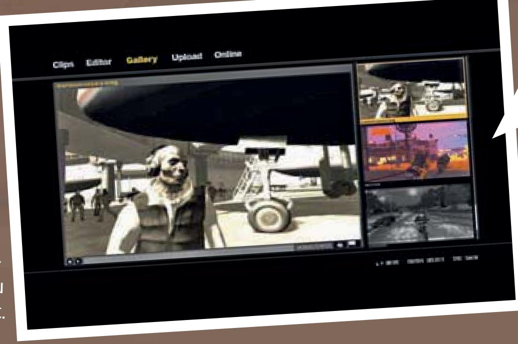
SCHRITT 2: SZENENAUSWAHL
Haben Sie alles im Kasten, was Sie auf Zelluloid bannen wollen, kommen Sie übers Mobiltelefon in den Video-Editor. Dort finden Sie sämtliche gespeicherten Szenen in einer formschönen Übersicht, die Sie für Ihr Kunstwerk brauchen. Faszinierend!



SCHRITT 3: MARKER
Nun können Sie mit wenigen Handgriffen genau die Szenen auswählen, die Sie für Ihr Video verwenden möchten. Das ist absolut idiotensicher: einfach auf der Zeitleiste sekundengenau die Abschnitte festlegen und feddich. Haben Sie alle Clips parat, geht's weiter in den Werkzeug-Modus.



SCHRITT 4: WERKZEUG-MODUS
Hier geht's an die Veredelung Ihres Streifens. Im Werkzeug-Modus legen Sie die Kamerawinkel fest, fügen einzublendende Texte ein, verpassen Ihren Clips abgedrehte Video-Effekte und wählen die richtige musikalische Untermalung aus. Auch legen Sie hier das Vorschaubild fest, sozusagen das Cover Ihres Films.



SCHRITT 5: ANGUCKEN
Jetzt ist der Tag der Wahrheit und Ihr Video liegt präsentationsfertig vor Ihnen. Ziehen Sie sich das Teil 20- bis 30-mal rein und bügeln Sie etwaige Fehler aus. Ist alles erledigt, legen Sie den fertigen Film in Ihrem Archiv ab und machen sich mit dem Wissen, dass das alles nur Zeitverschwendung war und abgesehen von Ihnen sowieso keine Sau interessiert, an Ihr nächstes Projekt.

tem Zureden erledigen lassen, drücken Ihnen die Entwickler ein ganzes Arsenal schlagkräftiger Wummen in die Hand. In Waffengeschäften, die über die ganze Karte verteilt sind, kann sich Niko mit Sturmgewehren, Maschinenpistolen, Molotowcocktails oder schwerer Artillerie wie Raketenwerfern eindecken. Diese Shops haben auch kugelsichere Westen am Start, mit denen Niko in Feuergefechten mehr verträgt als Harald Juhnke zu seiner besten Zeit. Für einen weiteren Anstieg der Lebenserwartung sorgt das Deckungssystem: Niko kann hinter Hindernissen den Schädel einziehen und seine Widersacher von dort aus in Ruhe bearbeiten. Die Bösewichte agieren zwar nicht wie Doktoranden, laufen aber auch nicht tumb in den Tod und sind vor allem in Gruppen brandgefährlich.

ANRUF FÜR SIE

Nikos wichtigstes Werkzeug ist allerdings nicht seine Knarre, sondern das Mobiltelefon, sozusagen sein Hauptquartier. Mit dem Handy bleiben Sie mit Ihren Kumpels und Geschäftspartnern in Kontakt, ziehen neue Aufträge an Land oder kümmern sich um Ihre Freizeitgestaltung, aber dazu später mehr. Apropos Kumpels: Nikos Freunde sind einfach der Hammer und immer für einen Lacher gut. Da wären: Brucie, Autohändler, Egomane und Bodybuilder, Bernie, homosexueller Modefreak, und Dwayne, Ex-Knacki und gescheiterter Unterweltboss. Diese Jungs dienen nicht nur Ihrer Belustigung, sondern bringen auch spielerische Vorteile. Gewinnen Sie ihr Vertrauen, hat jeder Kumpan einen kleinen Bonus für Sie im Gepäck. Der eine versorgt Sie

mit billigen Knarren und Munition, der andere schickt Ihnen bei Anruf einen Schlägertrupp vorbei und der nächste leiht Ihnen gerne mal seinen Helikopter. Aber wie gesagt, dafür müssen Sie die Jungs zunächst mögen. Und das funktioniert ganz einfach: Sie besaufen sich, gehen eine Runde bowlen oder spielen Darts. Wo wir auch schon beim nächsten Thema wären: den Freizeitaktivitäten.

REIN HOBBYMÄSSIG

Neben den dutzenden Hauptmissionen, die in puncto Zeitaufwand schon für soziale Verkrüppelung ausreichen, bietet *GTA 4* noch einen Haufen anderer Dinge, mit denen man die Zeit totschlagen kann. Angefangen beim erwähnten Bowling und Darts können Sie auch einen Abstecher zum Strip-Club machen und einem Busenwunder beim Tanzen zusehen. Oder Sie schnappen sich ein Schnellboot und machen eine kleine Spritztour zur Statue of Happiness. Oder Sie klemmen sich hinters Steuer eines Helis und sehen sich die Stadt aus der Vogelperspektive an. Diese Liste ließe sich noch eine ganze Weile fortsetzen – und das waren gerade mal Nebensächlichkeiten. Denn *GTA 4* kommt auch mit tonnenweise Nebenmissionen daher, die Sie optional erledigen. Bock auf Kriminalitätsbekämpfung? Klauen Sie sich einen Polizeiwagen, werfen Sie den Bordcomputer an und blasen Sie zur Verbrecherjagd! Geschwindigkeitsjunkies nehmen an Straßenrennen teil und bessern so die Haushaltskasse auf. Oder Sie arbeiten als Auftragsdieb und klauen Edelschlitten … Und das war immer noch nicht alles: Sollte Ihnen wirklich mal langweilig werden, parken Sie Nikos Hintern einfach auf der Couch und machen das, was Sie auch im echten Leben tun: fernsehen. Das Programm reicht von geisteskranken Cartoons bis zu aberwitzigen Talkshows. Auch die knapp 20 Radiosender gehören unbedingt gehört und bieten neben einer breiten Auswahl an Musikrichtungen auch superspaßige Werbespots und Anrufermeldungen.

VIEL LICHT, WENIG SCHATTEN

Auch wenn der Artikel bis jetzt nahe an der Heiligsprechung dran ist, so gibt es doch auch die eine oder andere (kleine) Macke. Beispielsweise ist die Steuerung der Fahrzeuge gewöhnungsbedürftig schwammig, auch die Kamerabedienung ist



>>„Zentrale, ich kann hier keine Schießereien entdecken!"<<

Niko zielt auf einen Bullen, der sich wohl mehr für die Donuts auf dem Beifahrersitz interessiert.



Zwar hatten wir mit unserer Testversion keine Probleme, allerdings gab es bei der Veröffentlichung des Spiels einen ganzen Haufen Zocker, die nicht so gut dran waren und mit argen Problemen zu kämpfen hatten. Schon bei der Installation des Titels müssen Sie einige Hürden nehmen:

- Rockstars Steam-ähnliches Tool namens Social Club muss installiert werden und verlangt eine Registrierung.
- Games for Windows – Live (GFWL) muss installiert werden und verlangt – wie unerwartet! – eine Registrierung.
- Die Installation des Spiels dauert knapp eine halbe Stunde.
- *GTA 4* muss online aktiviert werden (allerdings ist die Anzahl der Aktivierungen nicht beschränkt, wenigstens etwas …).

Haben Sie die Installation hinter sich gebracht, ohne sich zu übergeben, ist der „Spaß" noch nicht vorbei. Unsere Kollegen von der PC Games Hardware schnappten sich die Verkaufsversion und schwitzten Blut. Der Start von *GTA 4* lief nämlich alles andere als reibungslos:

- Drei Spielstarts führten zu drei Abstürzen nach dem ersten Bild, erst beim vierten Versuch startete das Spiel. Gute Quote! Dieser Fehler war oft reproduzierbar.
- Ist der Process Explorer aktiv, verweigert der Kopierschutz Securom den Spielstart.
- Bei einem von fünf Starts wird von Securom eine nicht existente Emulationssoftware bemängelt, das Spiel startet nicht.
- Bei einem von fünf Starts wurde die DVD nicht erkannt, welche trotz Aktivierung bei der Retail-Version eingelegt sein muss.
- Bei einem von fünf Starts poppte der Fehler „Rmn40" auf (meistens bedingt durch ein nicht vorhandenes, aber notwendiges Service Pack 3 für Windows XP).
- Mit einer Radeon-Grafikkarte startete das Spiel mitunter gar nicht.

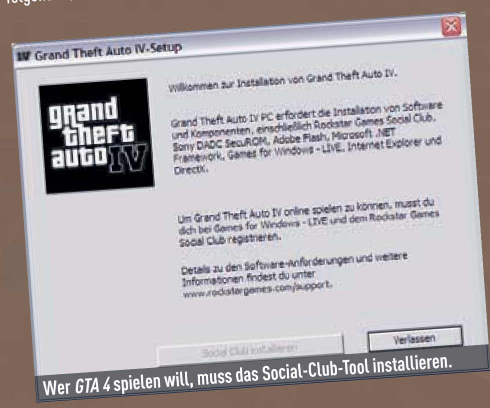
Natürlich gingen diese Probleme auch Rockstar nicht am Rektum vorbei: Kurzerhand wurden Lösungen für die drei häufigsten Probleme veröffentlicht, die wir Ihnen nicht vorenthalten wollen.

PROBLEM 1 Fatal Error MMA10 beim Speichern des Spielstandes
MÖGLICHE LÖSUNG 1 Loggen Sie sich aus dem Rockstar Social Club aus und überspringen Sie den Login anschließend. Wenn Sie mit dem Internet verbunden sind, werden Sie aufgefordert, sich in GFWL einzuloggen. Sind Sie angemeldet, ist ein Speichern des Spieles ohne Probleme möglich. Sind Sie nicht mit dem Internet verbunden, nutzen Sie den Offline-Modus von GFWL. Wenn Sie versuchen zu speichern, werden Sie zum Login aufgefordert. Wählen Sie „Ja" und wechseln Sie per Alt+Tab auf den Desktop. Wählen Sie hier den Offline-Modus von GFWL und wechseln Sie zurück ins Spiel. Nun sollte die Speicherfunktion aktiv sein, es ist jedoch möglich, dass Sie an den Spielstart zurückversetzt werden.
MÖGLICHE LÖSUNG 2 Installieren Sie .net Framework 3.5, möglicherweise müssen Sie zuvor .net Framework 1.1 installieren.

PROBLEM 2 Grafikfehler mit einer Geforce 7900
MÖGLICHE LÖSUNG Installieren Sie die aktuellen Beta-Treiber. Sie finden die Dinger unter anderem auf www.guru3d.com. Rockstar weist zwar ausdrücklich darauf hin, dass die Nutzung von Beta-Treibern auf eigene Gefahr geschieht. Aber was sollen Sie auch sonst machen?

PROBLEM 3 Generelle Abstürze oder Einfrieren des Bildes
MÖGLICHE LÖSUNG Installieren Sie die aktuellen Service Packs (SP1 für Vista und SP3 für XP) sowie verfügbare Updates. Schließen Sie alle Programme, die im Hintergrund laufen, bevor Sie *GTA 4* starten.

Auf Nachfrage bei Rockstar wurde uns mitgeteilt, dass bereits fieberhaft an einem Patch gearbeitet wird, der die gröbsten Probleme beheben soll. Kann also gut sein, dass Sie beim Lesen dieses Textes bereits glücklich und zufrieden Liberty City in die Luft jagen. Sollte das nicht der Fall sein, finden Sie mehr Infos zu diesen (und eventuell noch folgenden) Problemen auf www.pcgameshardware.de. Viel Glück!



Wer *GTA 4* spielen will, muss das Social-Club-Tool installieren.

Niko x 32 = Bumm!

Neben den dutzenden Stunden Solo-Spaß kommt *GTA 4* auch mit einem fetten Mehrspieler-Teil daher. Und der macht sogar noch mehr Spaß als auf der Konsole. Warum? Das erfahren Sie hier.

Sollte es Ihrem kranken Geist nicht genügen, hunderte Pixelmenschen aus der Umlaufbahn zu ballern, dürfen Sie sich im Mehrspieler-Teil austoben und sich an der Gewissheit laben, dass am anderen Ende der Leitung ein Gegner aus Fleisch und Blut Wutanfälle kriegt, wenn Sie ihn ordentlich ownen (ownen = neudeutscher Internetausdruck, der vorwiegend in Mehrspieler-Partien zum Einsatz kommt und wissenschaftlich gesprochen bedeutet, dass Sie Ihrem Gegner ordentlich in den Arsch treten). In ganzen 15 Spielmodi lassen Sie Ihrer Mordlust freien Lauf, die Palette reicht von chaotischen Autorennen über Kooperativ-Missionen und Räuber-und-Gendarm-Spielchen bis hin zu den Klassikern wie Deathmatch und Team-Deathmatch. Grandios: Im Gegensatz zu den Konsolen-Fassungen, die für maximal 16 Spieler ausgelegt sind, dürfen sich auf dem PC bis zu 32 Nikos gegenseitig die Rübe von den Schultern blasen. Wie viel Spaß das macht, konnten wir selbst beim Mehrspieler-Test in München erfahren. Todesmutig warfen wir uns in den Stop-and-go-Verkehr der bayerischen Hauptstadt, um uns schließlich zum Take-2-Hauptquartier durchzuparken und mit Kollegen der internationalen Presse die Straßen von Liberty City in ein Schlachtfeld zu verwandeln. Fazit: Das Teil rockt wie Sau.



Unsere Arbeitsstation beim Mehrspieler-Test in München.

Es lebe das Münchner Verkehrssystem! Olè!



Bei manchen Mehrspielermodi sind auch Helis am Start. Und die Dinger sind brandgefährlich.



Besonders der Angriff in Gruppen macht tierisch Spaß.



Motorräder sind schnell und wendig, bieten aber keinen Schutz.



Der Räuber-und-Gendarm-Modus gehört zu den besten Modi.




Ein Spieler wirft einen Molotowcocktail auf ein feindliches Auto.



Knarre oder Auto: Der Gegner muss dran glauben – egal wie.



Fette Explosionen: Ballern Sie lange genug auf ein Auto, fliegt es in die Luft – und alles andere in der Nähe auch. Wunderbar!

stellenweise suboptimal. Muss man sich dabei zusätzlich darauf konzentrieren, durchs offene Fenster durch die Gegend zu ballern, endet die Fahrt immer wieder gerne mit einem eingesprungenen Dreifach-Axel durch die Windschutzscheibe. Weiterhin dürfen Sie nicht speichern, wann Sie wollen. Stattdessen muss Niko dafür in seinen Unterschlupf zurück. Das nervt zwar nur bei richtig langen Missionen, dort aber dafür ordentlich. Haben Sie nämlich eine zehnminütige Verfolgungsjagd mit Ach und Krach überlebt und parken dann wegen einer kleinen Unachtsamkeit in einer Hausmauer, steigt der Drang, gepflegt auf die Tastatur zu brechen. Die Charakterentwicklung ist auch weniger umfangreich als im Vorgänger: Sie können Niko als Barbie missbrauchen und ihm verschiedene Klamotten anziehen, das war's aber. Optik-Fetischisten werden an vereinzelter Detail-Armut und teils verpixelten Schatten etwas auszusetzen haben, das macht der gewaltige Umfang aber wett. Was jedoch nicht heißt, dass *GTA 4* nicht fett aussieht. Besonders die im Vergleich zur Konsolenversion verbesserte Weitsicht und schärfere Auflösung machen sich deutlich bemerkbar. Musik und Sound sind über fast jede Kritik erhaben. Einziger Wermutstropfen ist die fehlende deutsche Sprachausgabe. Wer des Englischen nicht mächtig ist, muss es halt lernen – oder sich mit Untertiteln herumschlagen. Das Lesen ebendieser nervt besonders bei Autofahrten, was die Multi-Tasking-Fähigkeit des Spielers arg auf die Probe stellt. Oder – wie bei uns – beizeiten überfordert.

ABSCHLUSSPREDIGT

Machen wir's kurz: So *GTA 4* denn läuft (siehe Kasten „Die Schattenseiten", Seite 17), wird Sie das Teil einfach umblasen. Und daran ändern auch die wenigen Schönheitsfehler nichts, die sich Rockstar Games leistet. Wer sich körperlich imstande sieht, Maus und Tastatur zu bedienen, sollte sich Nikos Ausflug ins virtuelle New York auf gar keinen Fall entgehen lassen. Spätestens wenn kurz vor dem Tod Ihr Leben im Zeitraffer vor Ihrem inneren Auge als Film abläuft und Nikos Fresse nicht darin auftaucht, würden Sie es bitter bereuen. Michael Grill

Info: www.rockstargames.com/IV

MICHAEL GRILL



Ich habe Brucie schon in der Vorschau zitiert. Und ich mache es hiermit noch mal: „*Grand Theft Auto 4* ist einfach genetisch überlegen." Selten wurden meine primären Geschlechtsmerkmale derart unerbittlich gepackt wie von diesem Geniestreich. Selbst arme Seelen, deren Interesse an Action-Spielen für gewöhnlich auf Kellerniveau umhergründelt, sollten sich Nikos Lebensgeschichte nicht entgehen lassen. Da es Brüste zu sehen gibt, ist das Teil sogar für *WoW*-Spieler interessant! Kündigen Sie Ihren Job, investieren Sie das letzte Gehalt in Dosenfutter, Klopapier und *GTA 4* und die nächsten paar Jahre werden die schönsten Ihres Lebens. Ich verneige mich in tiefer Ehrfurcht vor Rockstar.

JÜRGEN KRAUSS



Auch wenn ich es sicher irgendwann bereuen werde, ich muss dem Kollegen Grill ausnahmsweise beipflichten: Hakle Feucht macht die Haut wirklich weicher! Aber zum Thema: *GTA 4* rockt – und das nicht nur, weil es von *Rock*star kommt (muahaha, was für ein Wortspiel). Und obwohl ich Niko schon vor Monaten auf der Konsole zu Ruhm, Ehre, Reichtum und scharfen Weibern geführt habe, werde ich es mit an Sicherheit grenzender Wahrscheinlichkeit auf dem PC noch mal tun – schon allein der aufgemotzten Grafik wegen ... und des aufgebohrten Mehrspieler-Modus wegen ... und weil ich jetzt Youtube mit schlechten, selbst gemachten Videos bombardieren will.

Grand Theft Auto 4





PREIS	€ 50,-
TERMIN	3. Dezember 2008
GENRE	Action
ENTWICKLER	Rockstar North
VERTRIEB	Rockstar Games
SPRACHE/TEXT	Englisch/Deutsch
DEUTSCHE VERSION GESCHNITTEN	Nein

MINDESTENS
Intel Core Duo 1,8 GHz/Athlon X2 64 2,4 GHz, 1,5 GB RAM, 16 GB HD, WinXP/Vista, Internet

MEHRSPIELER-OPTIONEN
15 Versus- und Koop-Modi für bis zu 32 Spieler im Netzwerk oder online; 1 DVD/Spieler

PREIS/LEISTUNG	87%
GRAFIK	88%
SOUND	94%
STEUERUNG	87%
MEHRSPIELER	91%

SPIELSPASSWERTUNG:	100%
Kein freies Speichern	- 3%
Gewöhnungsbedürftige Autosteuerung	- 2%
Vereinzelte KI-Aussetzer	- 2%

HERAUSRAGEND
Grand Theft Auto 4 ist kein Spiel, sondern ein Denkmal. Absolute Kaufempfehlung!



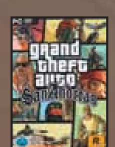
Vergleich



GTA 4

PRO + CONTRA
- + Überirdische Inszenierung
- + Gigantischer Umfang
- + Grandiose Handlung
- − Kein freies Speichern





GTA: San Andreas Test in Ausgabe 8/05

PRO + CONTRA
- + Hammer-Umfang
- + Tolle Handlung
- + Nonstop-Action
- − KI-Aussetzer

90% EINZELSPIELER ABGEWERTET



Mercenaries 2 Test in Ausgabe 11/08

PRO + CONTRA
- + Action im Sekundentakt
- + Witzige Charaktere
- − Schwache KI
- − Wenig Abwechslung

79% EINZELSPIELER

Bei der Mafia wird nicht diskutiert, sondern gehandelt. Baut man Mist, fliegt man ganz einfach in die Luft. So wie hier.

DER PATE 2

Ein Fest für die Familie

Im Februar dürfen Sie wieder eine Stadt unterjochen, Untergebene herumscheuchen und Schutzgeld erpressen. Der Pate ist zurück!

ACTION | Nach dem großen Erfolg von *Der Pate* legt Hersteller Electronic Arts jetzt nach. Mit *Der Pate 2* soll am 12. Februar 2009 der Nachfolger des erfolgreichen Gangsterspiels in den Läden stehen, das sich weltweit etwa 4,5 Millionen Mal für PC und Konsolen verkauft hat. Im Nachfolger dackeln Sie allerdings nicht mehr nur als schnöder Handlanger umher, Sie sind von Anfang an der Obermotz. Die Handlung des Spiels ist zeitgleich zum zweiten Kinofilm angesiedelt, die Geschichte beginnt jedoch im Kuba der 60er-Jahre. Als der Pate Ihrer Familie umgelegt wird, haben Sie es an der Backe, die zerschlagene Organisation wieder aufzupäppeln.

FAMILIENBANDE

Mit Ihnen kämpfen weitere vier Familien darum, die Stadt unter ihre Fuchtel zu kriegen. Obwohl ein neu hinzugekommener Strategieteil mit einer übersichtlichen Stadtkarte das actionreiche Spielprinzip nun verwäss... ähm... ergänzt, gibt es immer noch Autoverfolgungsjagden und Schießereien. Sie flitzen per Maus und Tastatur auch immer noch persönlich durch die Straßen, erfüllen Aufträgen und verbeulen Leuten die Kauleiste, um Ihrer Familie zu Ansehen und Schotter zu verhelfen. Ein cleverer Pate umgibt sich natürlich nicht nur mit heißen Tussis, sondern auch mit brutalen Schlägern, um seinen Hintern zu schützen und die Drecksarbeit nicht allein erledigen zu müssen. Auf Ihren Streifzügen durch die drei Städte des Spiels, Queens, Miami und Havana, nehmen Sie deshalb ein paar handverlesene Schläger mit. Jedes Mitglied der Truppe, die als „Made Men" bezeichnet wird, setzt besondere Fähigkeiten ein. Welche genau das bei Bezeichnungen wie „Muskelprotz", „heilende Hand" und „Mechaniker" sind, kann sich jeder selbst denken, der nicht gerade seinen Hauptschulabschluss im Lotto gewonnen hat. Marc Brehme

Info: http://godfather2.ea.com



»*Dirty Dancing 3*: Patrick Swayze will es noch mal wissen.«

Wolverine hebt mit seinen Mutantenkräften einen Gegner hoch und wird dabei von zwei weiteren Feinden bedroht.

WOLVERINE

Schnetzeljagd

Setzen Sie Ihre scharfen Klingen und Mutantenkräfte ein, um mit Comic-Held Wolverine Ihre Gegner zu plätten.

ACTION | Zum Start des Kinofilms im Mai 2009 erweckt Raven Software den Comic-Charakter Wolverine (*X-Men*) im passenden Spiel zum digitalen Leben. Der mit übermenschlichen Selbstheilungskräften ausgestattete Mutant mit den Buttermessern zwischen den Wurstfingern wird in den *X-Men*-Filmen von Hugh Jackman verkörpert – und sieht diesem auch im Spiel sehr ähnlich. Im Mix aus Beat 'em Up und Action-Adventure prügeln Sie sich unter anderem durch die Zeit des Zweiten Welt- und des Vietnamkriegs. Schnelldenker, Streber und Fans der X-Men schlussfolgern nun richtig, dass die Geschichte demzufolge etwa 17 Jahre vor dem ersten Film spielt und die Ursprünge des Zottelmanns beleuchtet. Marc Brehme

Info: www.activision.de

GHOSTBUSTERS: DAS SPIEL

Im Geiste vereint



Mit gebündelter Strahlen-Energie halten die Gespensterjäger den ebenso tollpatschigen wie sympathischen Geist Slimer im Schach.

Kratzen Sie all Ihre Freunde zusammen, *Ghostbusters* kommt mit einem Vier-Spieler-Koop-Modus!

ACTION-ADVENTURE | Lange war es ruhig um die vier sympathischen Geisterjäger, jetzt trudelt gleich ein ganzer Sack voll frischer Informationen zur Gespensterhatz bei uns ein: Das Teil bringt neben einer Einzelspielerkampagne einen kooperativen Modus für vier Spieler mit. Außerdem verrät ein Vorschaufilmchen, dass wir mit einer Veröffentlichung im Juni 2009 rechnen dürfen. Das Allerbeste an der ganzen Sache ist aber: Für die englische Version bemühen sich die originalen Geisterjäger-Darsteller Bill Murray (Dr. Peter Venkman), Dan Aykroyd (Dr. Raymond Stantz), Harold Ramis (Dr. Egon Spengler) und Ernie Hudson (Winston Zeddemore) ins Tonstudio und in der deutschen Fassung schallen uns die Stimmen der jeweiligen deutschen Synchronsprecher entgegen. Sie kommen in den Genuss beider Vertonungen, hierzulande erscheint *Ghostbusters* nämlich multilingual – also sowohl mit englischer wie auch mit deutscher Sprachausgabe. Und weil der blöde Artikel ums Verrecken nicht voll werden will, erzählen wir Ihnen noch den dämlichsten Gespensterwitz aller Zeiten: Treffen sich zwei Geister, sagt der eine zum anderen: „Du, sag mal, glaubst du eigentlich an Menschen?“ Jürgen Krauß

Info: www.ghostbustersgame.com

Total begeistert!

Der Marshmallow-Man ist schon recht cool, wir wünschen uns aber mehr Bossgegner ...

Der Goldbär-Man



Im Zuge der Lokalisation sollten nicht nur sämtliche Texte übersetzt werden, nein, vielmehr wünschen wir uns ein deutsches Äquivalent zum Marshmallow-Man. Und dafür kann es nur einen geben: ~~Thomas Gottschalk~~ den Goldbär-Man.

Der Weingeist



In vielen Regionen ist der Weingeist auch als Flaschengeist bekannt – viele nennen ihn auch einfach nur Harald. In seiner besten Rolle drangsaliert er die Spieler mit uralten Witzen, schlechter Schauspielkunst und einer Mörder-Fahne.

Ein rechtes Schreck-Gespenst



Unser Quoten-Ösi Grill findet, dass auch Jörg Haiders Geist seinen Weg ins Spiel finden sollte. Dessen Spezialangriffe: Spieler bespringen, altdeutsches Liedgut und Abschiebe-Bescheide. Seine Erzfeinde: der Weingeist und Betonpfeiler.

STORMRISE

Sturm und Drang



In einer Stadt treffen die beiden verfeindeten Parteien Sai und Echelon aufeinander. Ein heißes Gefecht entbrennt.

Mittendrin statt nur dabei, so lautet die Devise im futuristischen Krieg zweier Parteien auf einer verwüsteten Erde.

ECHTZEIT-STRATEGIE | Wir haben es kommen sehen: In der Zukunft ist die Atmosphäre der Welt zerstört. Auf der kahlen Erde wuseln zwei durch das Klima veränderte Völker (Sai und Echelon) umher und kämpfen ums Überleben. Hört sich wenig innovativ für ein Echtzeit-Strategiespiel an. Doch das Besondere an *Stormrise* der *Total War*-Macher Creative Assembly ist, dass Sie als Befehlshaber an vorderster Front mitkämpfen und selbst in die Schlacht ziehen. Dabei spielt die Umgebung eine wichtige strategische Rolle. Denn die Levels sind nicht flach; Wolkenkratzer etwa bieten taktischen Nutzen. Optisch macht *Stormrise* bereits einen vielversprechenden Eindruck. Im März 2009 wissen wir auch, was es spieltechnisch draufhat. Andreas Bertits

Info: www.sega.de/games/?g=469

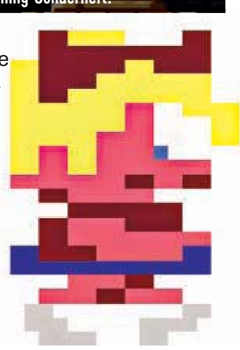


Die Enthüllung des Jahrtausends: *Giana Sisters 2* für Nintendo DS, exklusiv im Classic-Gaming-Sonderheft!

Alte Säcke, aufgepasst! Mit dem PC ACTION-Sonderheft Classic Gaming schwelgen Sie in der guten, alten Zeit!

VERMISCHTES | Prall gefüllt mit dutzenden Berichten von C64 bis NES, der exklusiven Enthüllung von *Giana Sisters 2*, einem fetten Retro-Report mit Interviews vergangener Spiele-Größen, über 200 Minuten Videos auf DVD und einem C64-Emulator mit 99 Kultspielen ist das Classic-Gaming-Sonderheft der Papier gewordene Traum für echte Retro-Fans. Sie finden das grandiose Teil sofort beim Zeitschriftenhändler Ihres Vertrauens. Preis: lächerliche 6,99 Tacken. Michael Grill

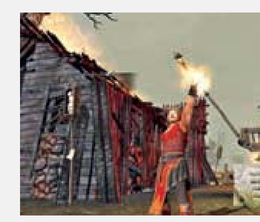
Info: www.pcaction.de





LIES MICH!

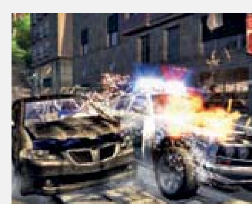
Warhammer Online: Age of Reckoning



Online-Rollenspiel | Langjährige Ehemänner kennen das Problem: Sie hören jeden Tag das gleiche Gequassel. So ähnlich ging es auch Spielern von *Warhammer Online*. Zumindest denen dürfte geholfen sein: Die Entwickler von GOA veröffentlichten vor Kurzem ein dickes Sprachpaket für die *WoW*-Ersatzdroge, die viele neue Sprecherzeilen für Quests und Nichtspieler-Charaktere beinhaltet. Klingt doch gut! (MG)

Info: www.war-europe.com

The Wheelman



Action | Dass das Spiel zum kommenden Vin-Diesel-Film *The Wheelman* erst am 20. Februar erscheint, wissen Sie schon. Nun äußerte sich der Kreativdirektor des Titels, Simon Woodroffe, zu den Gründen. Demnach habe die Fahrzeugsteuerung in *GTA 4* die Entwickler dazu gebracht, die simple Raserei realistischer zu gestalten. „Bevor *GTA 4* auf den Markt kam, sagten unsere Tester, dass das reine Fahren eine der wichtigsten Sachen im Spiel sei. Als *GTA 4* erschien, verschlechterte sich die Meinung unserer Tester über das Fahrverhalten", so Woodroffe weiter. (MG)

Info: www.wheelmangame.com/de

Terminator Salvation: Das Videospiel



Action | Wie Warner Bros. vor Kurzem bekannt gab, schlägt am 28. Mai 2009 pünktlich zum Kinostart des vierten *Terminator*-Streichs *Salvation* das passende Spiel auf unseren Festplatten ein. Der Third-Person-Shooter wird von GRIN (*Ghost Recon: Advanced Warfighter*) entwickelt und steckt Sie in die Kampfstiefel von John Connor, dem Helden des Films. (MG)

Info: www.grin.se

The Path



Adventure | Tale of Tales hat sich mit abgedrehten Spiele-Kunstwerken wie *The Endless Forrest* oder *The Graveyard* einen Namen gemacht. In Bälde lässt die belgische Softwareschmiede ein kurzes Horror-Werk auf die Menschheit los, in dem Sie ein kleines Mädchen durch einen dunklen Wald zu ihrer Großmutter steuern. Das Spiel soll vor allem eins: verstören. Dem Trailer auf der offiziellen Seite nach zu urteilen, gelingt das auch ganz gut. Bei uns zumindest. (MG)

Info: http://tale-of-tales.com/ThePath

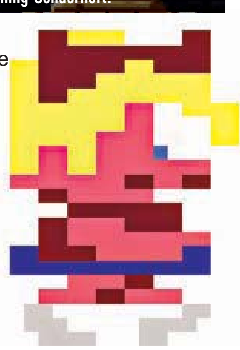


Die Enthüllung des Jahrtausends: *Giana Sisters 2* für Nintendo DS, exklusiv im Classic-Gaming-Sonderheft!

Alte Säcke, aufgepasst! Mit dem PC ACTION-Sonderheft Classic Gaming schwelgen Sie in der guten, alten Zeit!

VERMISCHTES | Prall gefüllt mit dutzenden Berichten von C64 bis NES, der exklusiven Enthüllung von *Giana Sisters 2*, einem fetten Retro-Report mit Interviews vergangener Spiele-Größen, über 200 Minuten Videos auf DVD und einem C64-Emulator mit 99 Kultspielen ist das Classic-Gaming-Sonderheft der Papier gewordene Traum für echte Retro-Fans. Sie finden das grandiose Teil sofort beim Zeitschriftenhändler Ihres Vertrauens. Preis: lächerliche 6,99 Tacken. Michael Grill

Info: www.pcaction.de



Eine gute Mischung!

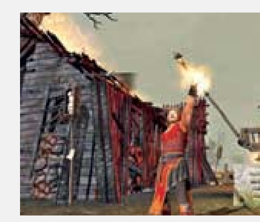
Wann wird hierzulande Weihnachten gefeiert?
A) 31. Februar
B) 24. Dezember
C) In den Iden des März



Die genauen Teilnahmebedingungen entnehmen Sie der Gewinnspielseite 11. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Mitarbeiter der Sponsoren und der COMPUTEC MEDIA AG dürfen nicht teilnehmen. Einsendeschluss ist der 13. Januar 2009

LIES MICH!

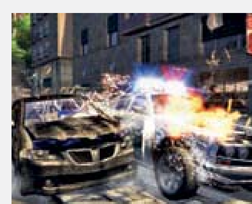
Warhammer Online: Age of Reckoning



Online-Rollenspiel | Langjährige Ehemänner kennen das Problem: Sie hören jeden Tag das gleiche Gequassel. So ähnlich ging es auch Spielern von *Warhammer Online*. Zumindest denen dürfte geholfen sein: Die Entwickler von GOA veröffentlichten vor Kurzem ein dickes Sprachpaket für die *WoW*-Ersatzdroge, die viele neue Sprecherzeilen für Quests und Nichtspieler-Charaktere beinhaltet. Klingt doch gut! (MG)

Info: www.war-europe.com

The Wheelman



Action | Dass das Spiel zum kommenden Vin-Diesel-Film *The Wheelman* erst am 20. Februar erscheint, wissen Sie schon. Nun äußerte sich der Kreativdirektor des Titels, Simon Woodroffe, zu den Gründen. Demnach habe die Fahrzeugsteuerung in *GTA 4* die Entwickler dazu gebracht, die simple Raserei realistischer zu gestalten. „Bevor *GTA 4* auf den Markt kam, sagten unsere Tester, dass das reine Fahren eine der wichtigsten Sachen im Spiel sei. Als *GTA 4* erschien, verschlechterte sich die Meinung unserer Tester über das Fahrverhalten", so Woodroffe weiter. (MG)

Info: www.wheelmangame.com/de

Terminator Salvation: Das Videospiel



Action | Wie Warner Bros. vor Kurzem bekannt gab, schlägt am 28. Mai 2009 pünktlich zum Kinostart des vierten *Terminator*-Streichs *Salvation* das passende Spiel auf unseren Festplatten ein. Der Third-Person-Shooter wird von GRIN (*Ghost Recon: Advanced Warfighter*) entwickelt und steckt Sie in die Kampfstiefel von John Connor, dem Helden des Films. (MG)

Info: www.grin.se

The Path



Adventure | Tale of Tales hat sich mit abgedrehten Spiele-Kunstwerken wie *The Endless Forrest* oder *The Graveyard* einen Namen gemacht. In Bälde lässt die belgische Softwareschmiede ein kurzes Horror-Werk auf die Menschheit los, in dem Sie ein kleines Mädchen durch einen dunklen Wald zu ihrer Großmutter steuern. Das Spiel soll vor allem eins: verstören. Dem Trailer auf der offiziellen Seite nach zu urteilen, gelingt das auch ganz gut. Bei uns zumindest. (MG)

Info: http://tale-of-tales.com/ThePath



Lustobjekt des Monats

Steckbrief

Spiel: Mortal Kombat vs. DC Universe
Name: Catwoman
Künstlername: Mieze-Katze, für enge Freunde einfach Muschi
Position: Am liebsten oben (auf dem Dach eines Gebäudes, versteht sich!)
Alter: Noch knackig genug, sonst hätte ihr schon die Gravitation üüüüübelst mitgespielt
Geschätzte Körbchengröße: 80 DD
Geburtsort: Gotham City
Internetseite: www.worldscollide.com
Zwei Dinge, auf die die Dame besonders stolz ist: Sie ist eine Frau – deshalb vermutlich auf ihre Stiefel.
Neuigkeiten zum Spiel: Auf Seite 97 finden Sie einen Kurztest der Xbox-360-Fassung. Eine PC-Version des Prügelspiels ist derzeit nicht geplant.

Catwoman, die Gegenspielerin von Batman, ist eine der Figuren im Prügelspiel *Mortal Kombat vs. DC Universe* (Xbox 360 und Playstation 3).

COLIN MCRAE: DIRT 2

Dreckschleuder

Obwohl Colin McRae im Jahre 2007 mit seinem Heli zur letzten Landung ansetzte, lebt sein Erbe als Spiel weiter.

RENNSPIEL | Codemasters hat uns zuletzt mit dem grandiosen *Race Driver: Grid* Tage, nein Wochen, nein Monate unseres Lebens gestohlen. Nun setzen die Engländer zu einem neuen Streich an und knallen uns die Ankündigung zum Nachfolger der Rallye-Referenz *Colin McRae: Dirt* vor den Latz. Die ersten veröffentlichten Konzept-Bilder sehen schon mal lecker aus. Kein Wunder, wird das Teil doch von einer aufgebohrten Version der EGO-Engine befeuert, die schon in *Grid* werkelte. Ebenfalls auf der Agenda der Programmierer: ein deutlich besserer Mehrspielermodus als in *Dirt*. Der Startschuss zur Fahrt in den Dreck fällt 2009. Michael Grill

Info: www.codemasters.de


Dieses Konzeptbild soll zeigen, wie das finale Spiel aussehen soll.

Im Spiel dürfen Sie nicht nur die Taktik festlegen, sondern auch jedes einzelne Vehikel steuern.



BATTLESTATIONS: PACIFIC

In Feuerlaune

Vor knapp zwei Jahren beglückte uns Eidos mit dem ebenso simplen wie spaßigen Action-Strategie-Mix *Battlestations: Midway*. Mit *Pacific* folgt bald der zweite Teil der Serie.

ACTION | Im Spiel übernehmen Sie das Kommando einer ganzen Flotte im Zweiten Weltkrieg und schicken über eine taktische Karte Schlachtschiffe, U-Boote, Zerstörer, Flugzeugträger, Bomber und Jäger in die Schlacht. Der Clou: Sie dürfen nicht nur die Strategie planen und exekutieren, sondern sich höchstpersönlich hinters Steuer jedes Vehikels klemmen. Besonders die Mehrspielergefechte des ersten Teils waren richtig spaßig – wir freuen uns auf mehr! Wann das Spiel endlich im Laden steht, weiß noch nicht mal Eidos. Superdetaillierter Termin: 2009. Michael Grill

Info: www.battlestations.net

RESIDENT EVIL 5

Virenspender


Die Protagonisten Sheeva (Bildmitte) und Chris Redfield schießen sich durch ein Haus voller grausiger Zombies.


Sheeva und Chris Redfield schleichen sich mit gezogenen Waffen voran, um plötzlich angreifende Zombies abzuwehren.

Neue Bilder zeigen frische Spielszenen aus dem fünften Teil der Horrorspielreihe, in dem es Sie nach Afrika verschlägt.

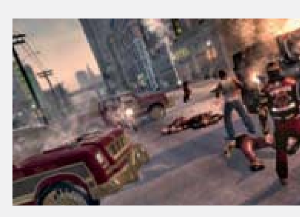
ACTION | Stehen Sie auf Horror und Zombies, dann freuen Sie sich bestimmt schon auf die Veröffentlichung von Capcoms Actionspiel *Resident Evil 5*. In der ersten Hälfte des neuen Jahres sollen Sie sich in der Rolle von Chris Redfield in Afrika auf die Suche nach dem Ursprung des gefährlichen T-Virus machen. Selbstredend, dass sich Ihnen hier durch die Krankheit in Zombies verwandelte Feinde in den Weg stellen. Laut einem Interview mit dem *Official Playstation Magazine* möchte Shinji Mikami, Erfinder der Spieleserie, *Resident Evil 5* übrigens nicht spielen. Da er nichts mehr mit der Reihe zu tun habe, ist er der Meinung, es würde nicht das Spiel werden, das er gemacht hätte. Andreas Bertits

Info: www.residentevil.com



LIES MICH!

Saints Row 2



Action | Werbung im Fernsehen nervt. In Computerspielen noch nicht. Schließlich unterbrechen die Kaufbotschaften selten den Spielfluss, da sie meistens in Form von Plakaten auf irgendwelchen virtuellen Wänden auftauchen. Im *GTA*-ähnlichen *Saints Row 2* wollen sich ebenfalls einige Firmen verewigen. Wie der Herausgeber THQ bekannt gab, arbeite man mit dem Unternehmen Massive Inc. zusammen, das bereits Werbebotschaften für Electronic Arts (*Need for Speed*), Funcom (*Age of Conan*) und NCSoft (*Guild Wars*) realisierte. Ob das der Grund ist, warum sich die PC-Version von *Saints Row 2* auf 2009 verschoben hat? (AF)

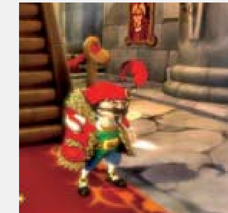
Info: www.saintsrow.com

Dungeon Keeper Online

Online-Rollenspiel | Ältere Semester unter unseren Lesern erinnern sich vielleicht an den Strategie-Klassiker *Dungeon Keeper*. Dort verwaltete der Spieler ein unterirdisches Verlies und jagte mit fiesen Dämonen strahlende Helden. In China soll ein Online-Rollenspiel mit *Dungeon Keeper*-Lizenz herauskommen. Das kündigte der Entwickler NetDragon nach der Unterzeichnung des entsprechenden Vertrags mit Electronic Arts an. Wann der Titel erscheint und ob er auch in Deutschland herauskommt, ist indes nicht bekannt. (AF)

Info: www.netdragon.us

Ceville



Adventure | Kurz vor Redaktionsschluss kamen die Jungs vom Herausgeber Kalypso auf ein Bier vorbei und zeigten uns sogleich eine spielbare Version von *Ceville*. Hier steuert der Spieler einen fiesen Diktator, der von seinen Untertanen gestürzt wurde. Der Humor des Abenteuers geizt nicht mit Anspielungen auf aktuelle Zeitgeschehnisse (etwa Casting-Shows) und präsentiert sich stellenweise sehr makaber – für Leser der PC ACTION also genau das Richtige. Erscheinungstermin: 19. Februar 2009. (AF)

Info: www.ceville-game.de

SPRICH DICH AUS!

Wir haben auf www.pcaction.de gefragt: Welche Zombies finden Sie besser?

Antwort	Anteil
Die flinken Untoten aus *Left 4 Dead*	58 %
Die traditionellen, langsamen Zombies	42 %


Foto: Nils Johannsen, readmore.de

Freudenausbruch nach der Finalsieg bei der dänischen Abteilunge des E-Sport-Clans mTw.

WORLD CYBER GAMES IN KÖLN

Ein dänenreiches Ende

Fünf Dänen springen auf und fallen sich in die Arme – mTw.dk hat soeben das *Counter-Strike*-Turnier der World Cyber Games (WCG) gewonnen. Die deutsche „Operation Gold": ein Fehlschlag.

Die Erwartungen waren riesig, denn die World Cyber Games in Deutschland sollten alles zugleich sein: Das größte E-Sport-Fest auf deutschem Boden, eine Werbeveranstaltung für den elektronischen Sport und die Goldmedaille in der Nationenwertung sollte für Deutschland auch noch herausspringen. Die „Operation: Gold", die für das deutsche Team mit einem Trainingscamp bei adidas in Herzogenaurach eingeläutet wurde, verwandelte sich letztlich aber in eine „Operation: Holz". Gold für Pascal „Dackel" Pfefferle (20, Ehrenkirchen) und Bronze für Benjamin „Heckenheinrich" Schütz (18, Betzdorf), beide in der Disziplin *Command & Conquer 3,* sollte das beste Ergebnis für die deutschen Cyber-Athleten bleiben. Je ein dritter Platz für Max „The_Demon" Laub (16, Köln) in *Age of Empires 3* und Andreas „neogetix" Rode (25, Ibbenbüren) in *Mobile Asphalt 4* komplettierten die magere deutsche Ausbeute. Im Medaillenspiegel reichte das nur für den vierten Platz hinter Südkorea, den Niederlanden und den Vereinigten Staaten von Amerika.

GROSSES MEDIENECHO

Das Ziel in puncto Öffentlichkeitswirksamkeit wurde hingegen erreicht: Sogar die szenenfremde Presse griff ordentlich in die Tasten und nur die wenigsten verzichteten auf eine Berichterstattung über die World Cyber Games. Kurios: Selbst das Auswärtige Amt hielt die WCG für wichtig genug, um sie mit einer Meldung im Informationsportal über Deutschland zu bedenken. Johannes Bebermeier

Info: www.wcg.com

LIES MICH!

Wechselchaos bei MeetYourMakers


Foto: David Abel, readmore.de

Hin und her und doch wieder hin. Die Polen von den MeetYourMakers haben einen bewegten Spielerwechsel hinter sich. Zunächst warf man Lukas „LUq" Wnek (24, Warschau) raus, um ihn durch Filip „pionas" Pionka (21, Wejherowo) zu ersetzen. Wenig später holte man LUq zurück und trennte sich dafür von Jakub „kuben" Gurczyński (20, Thorn). Pionas durfte bleiben. (JB)

Info: www.meetyourmakers.com

Amerikanische XXL-Liga ist pleite

Die amerikanische Championship Gaming Series, eine der größten E-Sport-Ligen jenseits des großen Teichs, ist pleite. Die Fernsehliga des Bezahl-TV-Senders DirecTV, die ihre Teams mit hohen Gehältern und Preisgeldern versorgt hat, zieht sich mit sofortiger Wirkung zurück. Begründung: Das Projekt sei derzeit wirtschaftlich nicht lohnenswert. (JB)

Info: www.readmore.de

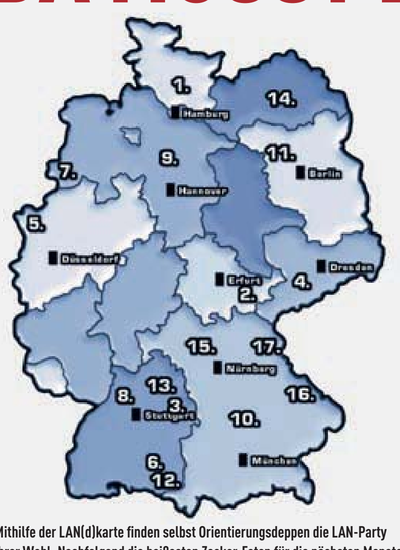
Deutsche ESWC-Saison 2009 eröffnet

Die deutsche Qualifikation für den Electronic Sports World Cup (ESWC) 2009 ist bereits angelaufen. Auf der diesjährigen Hobby-&-Elektronik-Messe in Stuttgart wurde die Saison 2009 offiziell eröffnet. Für den ESWC National Final 2009 sicherten sich mousesports und n!faculty in *Counter-Strike* bereits die ersten Tickets. (JB)

Info: www.eswcgermany.com

DA MUSST DU HIN!

TERMINE DER HEISSESTEN NETZWERKFETEN



Mithilfe der LAN(d)karte finden selbst Orientierungsdeppen die LAN-Party ihrer Wahl. Nachfolgend die heißesten Zocker-Feten für die nächsten Monate.

	PARTY	DATUM	PLZ/ORT	TEILN.	WWCL	ANM. STATUS	URL
	DEUTSCHLAND						
1	Northern LAN Convention 2008	18.12.2008	24537 Neumünster	3600	✔	■	www.northcon.de
2	Helix 7	19.12.2008	07557 Gera	200	✔	■	www.gamerslan.de
3	Stauferland-LAN V	09.01.2009	73084 Salach	350	✔	■	www.stauferland-lan.de
4	Squeeeze X4	09.01.2009	09212 Limbach-Oberfrohna	300	✔	■	www.squeeeze.de
5	LANnatics #3	30.01.2009	48712 Genscher	180	✘	■	www.lannatics.de
6	ESC-LAN VIII	06.03.2009	72186 Empfingen	300	✔	■	www.esc-lan.de
7	Maxlan 15	27.03.2009	49716 Meppen	208	✔	■	www.maxlan.de
8	Convention-X-Treme	10.04.2009	13 76689 Karlsdorf	432	✘	■	www.convention-x-treme.de
9	Alpha 2.009	17.04.2009	29221 Celle	555	✔	■	www.alpha-lanparty.de
10	season-lan V7	17.04.2009	86650 Wemding		✘	■	www.season-lan.de
11	KST-LAN #10	24.04.2009	14776 Brandenburg		✘	■	www.kst-lan.de
12	Play-Hard 1	15.05.2009	88605 Meßkirch	450	✘	■	www.kleiser-tech.de/LAN/index.html
13	High Power LAN 6	29.05.2009	74199 Untergruppenbach	240	✔	■	www.highpowerlan.de
14	MaxXHouse 2009	06.06.2009	17252 Granzow	300	✘	■	www.maxxhouse.de
15	LAN-Nation v10	27.08.2009	96160 Geiselwind	800	✘	■	www.lan-nation.com
16	Gamers Congress #8	25.09.2009	84130 Dingolfing	350	✘	■	www.gamers-congress.de
17	O-Lan Phase 8	02.10.2009	92421 Schwandorf	300	✘	■	www.o-lan.de



Von *Starcraft Ghost* (links oben) über *Sims Ville* (unten Mitte) bis hin zu *Sam & Max: Freelance Police* (rechts unten): Wir stellen Ihnen die Spiele vor, die einmal angekündigt waren und dann nie erschienen sind.

VERSCHOLLENE SPIELE

Vermiss mein nicht!

Spiele sind wie Menschen. Einige kommen groß raus, andere werden in die Tonne getreten.

Es gibt auch Spiele, die sieht man ein paar Mal, darf vielleicht sogar mal Hand anlegen (sofern man als Spieleredakteur arbeitet) – und dann hört man nichts mehr von ihnen und sie geraten langsam in Vergessenheit. Und dann gibt es noch Kandidaten, die sieht man erst Jahre später wieder, erkennt sie aber nicht mehr, denn am Ende haben sie mit dem einstmals angekündigten Spiel kaum noch etwas gemein. Auf den folgenden Seiten stellen wir Ihnen eine ganze Reihe solcher Titel vor.

LANG, LANG IST'S HER!

Sollten Sie bereits mit größer werdenden Schritten auf das Licht zugehen (also alt sein), können Sie sich vielleicht noch an die Ankündigung von *Warcraft Adventures: Lord of the Clans* vor elf Jahren erinnern. Dieses sollte ein Abenteuerspiel im *Warcraft*-Szenario werden und im vierten Quartal 1997 erscheinen. Doch Blizzard stellte die Produktion ein. Es sei angesichts des Entwicklungsstandes und der schnell fortschreitenden Technik im Spielesegment nicht möglich, *Warcraft Adventures* in einem vernünftigen Zeitrahmen fertigzustellen, so eine Erklärung des Herstellers. Ein Beispiel für einen Actiontitel, der sich im Lauf seiner langen Produktionszeit stark verändert hat, ist Valves *Team Fortress 2*. Dieses wurde 1998 mit dem Untertitel *Brotherhood of Arms* angekündigt und sollte ein realitätsnaher Mehrspieler-Shooter werden. Nachdem es verschiedene Entwicklungsstufen durchlaufen hatte, erschien es letztendlich im Jahr 2007 als knallbunte Comic-Ballerei, bei der sich in der deutschen Fassung die Spielfiguren im Falle eines Abschusses in Quietscheentchen, Dreiräder und anderes Spielzeug verwandeln. Sie sehen, es kommt oft anders, als man denkt! Doch jetzt starten wir unsere Reise auf den Spiele-Friedhof – und achten Sie darauf, nicht in das offene Grab zu fallen. Das ist für den Duke reserviert.

Dennis Blumenthal

DIE KANNST DU VERGESSEN!

Sie kennen das: Ein Spiel wird angekündigt, erste Bilder und Infos tauchen auf, vielleicht gibt es sogar schon einen Erscheinungstermin – und dann kommt der Titel nie raus. Folgende Spiele ereilte dieses traurige Schicksal:

Anachronox 2 + 3


BILD AUS DEM VORGÄNGER

2001 veröffentlichte Ion Storm sein episches Rollenspiel *Anachronox* (auf Deutsch etwa: „Gift aus der Vergangenheit"). Ursprünglich als Trilogie geplant – doch Teil 2 und 3 konnten nie entwickelt werden, weil Entwickler Ion Storm nach zahlreichen Verlusten pleiteging. Immerhin war Teil 1 in sich abgeschlossen.

ZULETZT GESEHEN	2001
ENTWICKLER	Ion Storm Studios

Command & Conquer: Tiberium



Im März 2007 gab es die ersten Gerüchte, Ende 2007 die Ankündigung und im September 2008 wurde alles wieder abgeblasen: *Command & Conquer: Tiberium* sollte nach *Renegade* der zweite Shooter im *C&C*-Universum werden, wurde dann aber wegen Qualitätsproblemen eingestellt.

ZULETZT GESEHEN	2008
ENTWICKLER	Electronic Arts Los Angeles

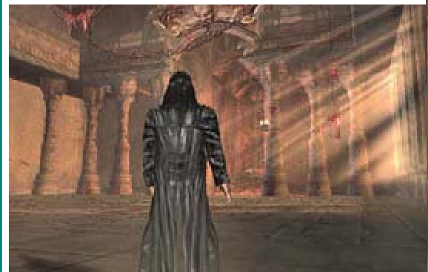
Elveon



Während der Games Convention 2005 präsentierte Entwickler 10tacle stolz das Rollenspiel *Elveon*, das auf dem gleichnamigen Buch basieren und die gesamte Geschichte der Elben erzählen sollte. Am 6. August 2008 stellte 10tacle Antrag auf Insolvenz, *Elveon* erschien trotz weit fortgeschrittener Entwicklung nie.

ZULETZT GESEHEN	2006
ENTWICKLER	10tacle

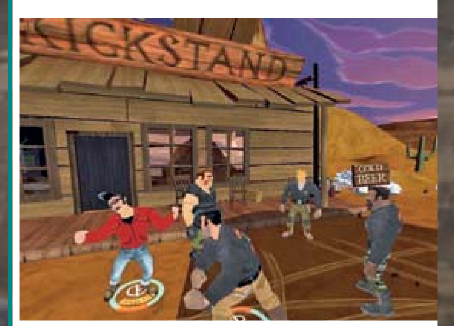
Four Horsemen of the Apocalypse



3DO kündigte das düstere Actionspiel *Four Horsemen of the Apocalypse* im August 2002 an, ging 2003 aber bankrott und musste sämtliche Lizenzen versteigern. Schade: Es fand sich kein Käufer für das vielversprechende Brutalo-Spiel, bei dem Sie gegen die vier Reiter der Apokalypse höchstpersönlich kämpfen sollten.

ZULETZT GESEHEN	2003
ENTWICKLER	3DO

Full Throttle 2



Im Jahr 2002 kündigte LucasArts mit *Full Throttle 2: Hells on Wheels* den Nachfolger des Adventures *Vollgas* (*Full Throttle*) an. Der Titel wies für ein Adventure überraschend viele Action-Elemente auf, wurde aber nach einigen veröffentlichten Bildern und einem Vorschaufilm 2003 eingestellt.

ZULETZT GESEHEN	2003
ENTWICKLER	LucasArts

Indiana Jones and the Iron Phoenix

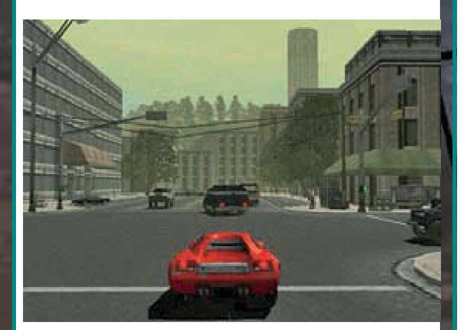


BILD AUS DEM VORGÄNGER

1993 bis 1995 werkelte LucasArts am Nachfolger zu *The Fate of Atlantis*. Weil Deutschland als Hauptabsatzmarkt für das Abenteuerspiel *The Iron Phoenix* geplant war, gab es neben technischen Schwierigkeiten rechtliche Probleme mit im Spiel enthaltenen Hakenkreuzen, was zum Stopp der Entwicklung führte.

ZULETZT GESEHEN	1995
ENTWICKLER	LucasArts

Loose Cannon



Loose Cannon wurde von Digital Anvil im Jahr 1998 entwickelt und war dem Spielprinzip der heutigen *GTA*-Serie sehr ähnlich. 2000 kaufte Ubisoft das Projekt und vergab es an Sinister Games. Auf der Spielemesse E3 2001 gab es eine spielbare, aber schlechte Version zu sehen, doch 2003 listete Ubisoft es plötzlich nicht mehr.

ZULETZT GESEHEN	2001
ENTWICKLER	Digital Anvil/Sinister Games

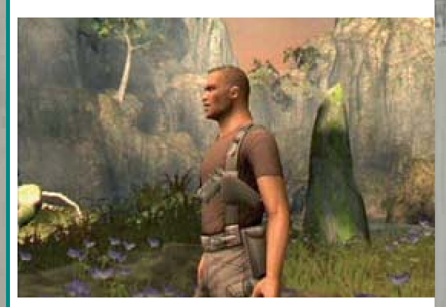
Mechwarrior 5


BILD AUS DEM VORGÄNGER

Kurz nach der Veröffentlichung von *Mechwarrior 4* im Jahr 2000 wurde *Mechwarrior 5* angekündigt. Drei Jahre warteten die Anhänger der *Battletech*-Serie, bis es schließlich 2003 hieß, die Entwicklung liege auf Eis und werde zu einem späteren Zeitpunkt wieder aufgegriffen. Wir warten noch heute.

ZULETZT GESEHEN	2003
ENTWICKLER	FASA Interactive

Outcast 2: The Lost Paradise



1999 erschien das erfolgreiche Action-Adventure *Outcast* und verkaufte über 400.000 Exemplare, 2001 begann die Entwicklung des Nachfolgers *Outcast 2*. Kurze Zeit später fror Entwickler Appeal das Projekt ein und meldete Insolvenz an. Auch mit dem neuen Studio Elsewhere (*Totems*) hatten die Belgier kein Glück.

ZULETZT GESEHEN	2001
ENTWICKLER	Appeal

Sam & Max: Freelance Police



Die *Sam & Max: Hit the Road*-Fortsetzung *Freelance Police* sollte 2004 erscheinen. Kurz vor Ende der Entwicklung gab LucasArts bekannt, dass das Adventure nicht fertig produziert werde. Zahlreiche Mitarbeiter verließen daraufhin die Firma und gründeten Telltale Games, die 2007 *Sam & Max: Season One* veröffentlichte.

ZULETZT GESEHEN	2005
ENTWICKLER	LucasArts

Schwarzenberg



2003 kündigte der deutsche Entwickler Radon Labs (*Das Schwarze Auge: Drakensang*) den Shooter *Schwarzenberg* an. Firmen-Mitgründer Bernd Beyreuther beschrieb den Titel als Mischung aus *Medal of Honor* und *Splinter Cell*. Zuletzt erschienen 2005 neue Screenshots, seitdem gab es keine Lebenszeichen.

ZULETZT GESEHEN	2005
ENTWICKLER	Radon Labs

Sims Ville



Das erfolgreiche *Sims*-Prinzip sollte 2001 auf eine ganze Stadt ausgedehnt werden: In *Sims Ville* hätten die Spieler eine eigene Metropole erstellen und deren Einwohner beobachten dürfen. Im Juli 2001 verkündete Entwickler Maxis ohne Angabe von Gründen, dass *Sims Ville* eingestellt worden sei.

ZULETZT GESEHEN	2001
ENTWICKLER	Maxis

The Y-Project



Im abgedrehten Shooter *The Y-Project* sollten die Spieler mit jeder Menge Waffen ganze Horden genmanipulierter Insekten vernichten, um am Schluss eines der mehreren Enden genießen zu dürfen. 2002 ging der Kölner Entwickler Westka pleite, das Spiel wurde trotz eines Wiederbelebungsversuchs nie mehr gesehen.

ZULETZT GESEHEN	2002
ENTWICKLER	Westka Interactive

Turrican 3D



1990 begann auf dem Commodore 64 die Erfolgsgeschichte der *Turrican*-Action-Serie. 1999 wollte *Turrican*-Erfinder Manfred Trenz das Spiel in die dritte Dimension hieven. Konzept und erste Abschnitte standen bereits, als sich Trenz und Mitentwickler AllVision entzweiten und das Projekt von Finanzier THQ eingestampft wurde.

ZULETZT GESEHEN	2001
ENTWICKLER	AllVision

Ultima X: Odyssey



Ultima X war ein MMORPG (ein Online-Rollenspiel mit sehr vielen Mitspielern) im *Ultima*-Universum und sollte Ende 2004 erscheinen. Weil Entwickler Origin Systems dicht machte, gab Herausgeber Electronic Arts am 30. Juni 2004 bekannt, dass die Produktion von *Ultima X: Odyssey* eingestellt worden sei.

ZULETZT GESEHEN	2004
ENTWICKLER	Origin Systems

Warcraft Adventures



Was haben Fans im ersten Quartal 1997 gejubelt, als das erste und einzige Adventure im *Warcraft*-Universum angekündigt wurde! Am 22. Mai 1998 verkündete Blizzard das Ende der Entwicklung – wegen Qualitätsproblemen. Milliarden von Fans stürzten sich wie die Lemminge ins Meer.

ZULETZT GESEHEN	1998
ENTWICKLER	Blizzard



Was ist nur aus dir geworden?

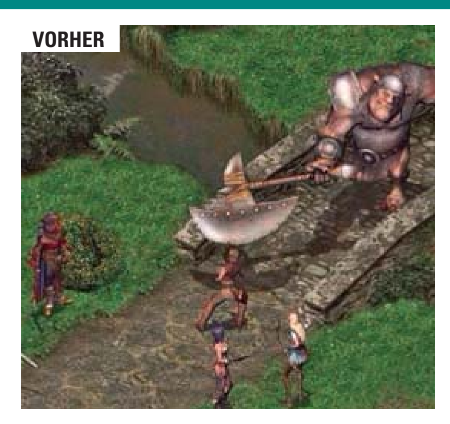
Manche Spiele kriegen die Kurve und entgehen den ewigen Jagdgründen um Haaresbreite. Die folgenden Titel haben eine abenteuerliche Reise von Beginn der Entwicklung bis zur finalen Version absolviert:

Das Schwarze Auge: Armalion

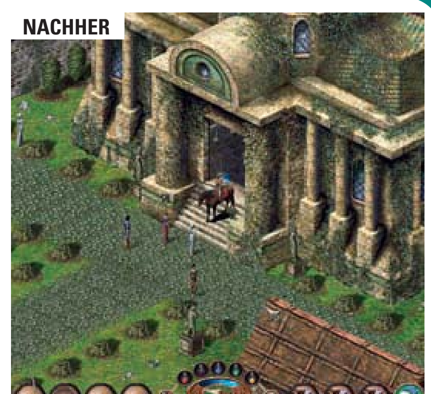
2001 kündigte der Aachener Spiele-Entwickler Ikarion *Das Schwarze Auge: Armalion* an. Da sich jedoch kein langfristiger Investor für das Projekt fand und in Aachen das Geld auch nicht auf den Bäumen wächst, machte die Firma am 18. Dezember 2001 dicht. *Armalion* war zu diesem Zeitpunkt zu rund 60 bis 70 Prozent fertig. Ascaron stellte daraufhin einige der Mitarbeiter von Ikarion ein, erwarb die Rechte und machte aus *DSA: Armalion* das 2004 erschienene und äußerst erfolgreiche Action-Rollenspiel *Sacred*.

ERSCHIENEN	27. Februar 2004
ENTWICKLER	Ikarion/Ascaron

VORHER



NACHHER



Fallout 3

Ursprünglich sollte *Fallout 3* über Interplay erscheinen und von den Black Isle Studios entwickelt werden. *Fallout 3: Van Buren*, wie es damals noch hieß, war im Stil der beiden Draufsicht-Vorgänger geplant. Am 22. Dezember 2003 löste Interplay jedoch überraschend die Black Isle Studios auf. 2004 erwarb Bethesda Softworks die Rechte für die Entwicklung von *Fallout 3*. Die *Oblivion*-Macher entschlossen sich, nicht auf *Van Buren* aufzubauen, und entwickelten das Spiel neu.

ERSCHIENEN	31. Oktober 2008
ENTWICKLER	Black Isle Studios/Bethesda

VORHER



NACHHER



Resident Evil 1.5

Resident Evil 1.5 war als Nachfolger von *Resident Evil* geplant. Der PC-Besitzer durfte zwischen zwei Charakteren wählen: Polizist Leon Scott Kennedy und Studentin Elza Walker. Als das Spiel zu rund 50 Prozent fertig war, entschloss sich Capcom, dass *Resident Evil 1.5* seinem Vorgänger zu ähnlich war, und begann die Entwicklung nahezu von vorne – 1998 erschien das Spiel dann unter anderem Titel. Da dieser indiziert ist, dürfen wir ihn hier nicht nennen. Ja, das mag Realsatire sein, aber so ist nun mal das Gesetz.

ERSCHIENEN	26. JANUAR 1998
ENTWICKLER	Capcom

VORHER



NACHHER



Team Fortress 2

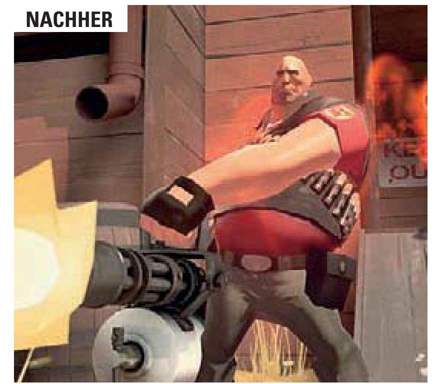
1999 räumte *Team Fortress 2* auf der Spielenmesse E3 die Auszeichnungen für das beste Action- und Online-Spiel ab. Zu diesem Zeitpunkt trug es den Untertitel *Brotherhood of Arms*. Mitte 2000 gab Entwickler Valve bekannt, dass sich der Mehrspieler-Shooter auf unbekannte Zeit verschiebe. 2006 kündigte EA an, dass *Team Fortress 2* endlich zusammen mit *Half-Life 2: Episode 2* erscheinen solle, und stellte erstmals die neue Comic-Optik des Spiels vor. *Team Fortress 2* erschien im Oktober 2007 als Teil der *Orange Box*.

ERSCHIENEN	10. Oktober 2007
ENTWICKLER	Valve

VORHER



NACHHER





DPI
HOCH/RUNTER

BESCHICHTETE
OBERFLÄCHE

4D-SCROLLRAD

72MHZ TURBOCORE

10 TASTEN
8 EINSTELLBAR

5-LED
LICHTSYSTEM

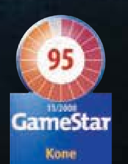
TRACKING
CONTROL UNIT

GERÄUSCHARME
MAUSFÜßE

LEARN TO SET THE RULES

- 3200DPI PRO-AIM GAMING SENSOR MIT TCU
- INTEGRIERTE TURBOCORE UNIT (72MHZ)
- INTERNER SPEICHER (128KB)
- INDIVIDUELL EINSTELLBARE LICHTEFFEKTE
- 4 AUSTAUSCHBARE CLIP-IN GEWICHTE
- 5 PROFILE ONBOARD SPEICHERBAR
- UNTERSTÜTZT ULTRALANGE MAKROS
- 10 MAUSTASTEN / 4D-SCROLLRAD





















DIE AKTE DUKE NUKEM FOREVER

Ein Spiel, das wie Odysseus eine jahrelange Irrfahrt hinter sich hat: *Duke Nukem Forever*. Seit über elf Jahren warten treue Anhänger des Dukes auf seine Rückkehr – und hier hat Odysseus die Nase vorn: Der war nach zehn Jahren endlich zurück. Der Duke jedoch lässt noch immer auf sich warten ...


Ein Bild von *Duke Nukem Forever* vom November 1999.


Der Duke im aktuellen Gewand in einem Trailer von 2007.


Ein im September 2008 aufgetauchter Screenshot.

1997 – erinnern Sie sich noch an jenes Jahr? Ein bedeutendes Jahr für die Menschheitsgeschichte! Nicht nur, weil damals das Kyoto-Protokoll abgeschlossen wurde und der Buntspecht Vogel des Jahres war, nein: Am 27. April 1997 kündigte 3D Realms auf der Spielemesse E3 in Los Angeles den Ego-Shooter *Duke Nukem Forever* an. Über elf Jahre sind seitdem vergangen und der Titel hat sich mittlerweile zwar nicht zu einem fertigen Spiel, dafür aber zu einem wahren Mythos der Spieleindustrie entwickelt. Von den einen belächelt, von den anderen zum Kult erhoben, sorgt der Duke bei einem jeden Actionanhänger immer noch für feuchtes Höschen. Ein Blick auf die aufregende Entwicklungsgeschichte ist daher lohnenswert: 1998 gibt 3D-Realms einen Wechsel von der *Q2*- zur *Unreal*-Engine bekannt, im Jahr 2000 tauschten die Entwickler den Grafikmotor erneut gegen eine aktualisierte Version der *Unreal*-Engine. 2001 gab es während der E3 einen klasse Trailer zum Spiel, der mit ordentlich Action, toller Grafik und unbekleideten Damen für Begeisterung sorgte. Doch was passierte dann? Kurze Zeit darauf verschwanden alle Screenshots des Spiels von der Webseite der Entwickler, der Informationsfluss versickerte bis auf kleine Mini-Infos völlig. 2007 tauchte schließlich ein Video im Internet auf – schon war die Fangemeinde wieder wach und brüllte: „Der Duke lebt!" Im Dezember 2007 gab Chef-Designer George Broussard neue Informationen preis. Die aktuelle Fassung des Spiels verwendet demnach eine stark modifizierte Version der *Unreal 2*-Engine und eine Physik-Engine aus dem Hause Ageia. Seither gibt es erneut wenig Neues, abgesehen von zwei Screenshots, die im September 2008 auftauchten. Fragt man bei 3D-Realms nach, wann das Spiel denn nun endlich erscheine, erhält man seit Jahren die stoische Antwort: „When it's done" – zu Deutsch etwa: „wenn es fertig ist". Bis dahin dürfen sich Duke-Anhänger mit zahlreichen Spekulationen und einer Mischung aus Warten und Hoffen die Zeit vertreiben. Oder Sie schauen sich im Internet um: Unter der Adresse http://duke.a-13.net beispielsweise verbirgt sich die sogenannte *Duke Nukem Forever*-Liste. Eine Aufzählung mit Fakten und Ereignissen, die seit der Ankündigung von *Duke Nukem Forever* eingetreten sind – wie etwa die Einführung des 56k-Modems, aber auch ein Register mit Dingen, die weniger Zeit benötigten als die Programmierung von *Duke Nukem Forever*. Beispielsweise die beiden Weltkriege oder die Entwicklung der Atombombe ...

ZULETZT GESEHEN	September 2008
ENTWICKLER	3D Realms

KONSOLEN-ZOMBIES

Das Schicksal der Einstellung ereilte nicht nur viele Computerspiele. Auch so manches Konsolenspiel erblickte nie das Kathodenlicht Ihres Fernsehers. Wir stellen Ihnen drei Titel vor, die ursprünglich eine ziemlich gute Figur machten.

Die Protagonistin Nova aus *Starcraft: Ghost*.



Im Jahr 2002 gab Blizzard die Entwicklung von *Starcraft: Ghost* für Nintendo Gamecube, Playstation 2 und Xbox bekannt. Der Titel basierte auf dem erfolgreichen Echtzeitstrategiespiel *Starcraft* für PC. Man sollte die sexy Agentin Nova spielen, die im Auftrag des Ghost-Geschwaders in feindliche Basen eindringt. Das Besondere dabei: Die Dame konnte sich unsichtbar machen und so an Feinden vorbeihuschen. Obendrein verfügte sie über allerhand nützliche Gegenstände, die stark an Sam Fishers Repertoire aus der *Splinter Cell*-Reihe erinnerten. Die letzten Lebenszeichen gab es im März 2006, als Blizzard verlauten ließ, dass *Starcraft: Ghost* den Status „vorübergehend eingefroren" erhielt.

ZULETZT GESEHEN	März 2006
ENTWICKLER	Blizzard

Ein Bild des fertig entwickelten *Propeller Arena*.



Entwickler Sega-AM2 hatte im Jahr 2001 *Propeller Arena: Aviation Battle Championship* bereits fertiggestellt. Das Spiel stand kurz vor seiner Veröffentlichung. Hier sollten Sie sich mit Flugzeugen rasante Feuergefechte leisten. Doch dann kam der 11. September, zwei Flieger wurden von Terroristen in die Zwillingstürme des World Trade Centers gelenkt und töteten 2.590 Menschen. Die westliche Welt war geschockt und traumatisiert. Hersteller Sega entschloss sich, dass es vielleicht klüger wäre, zu diesem Zeitpunkt kein Spiel zu veröffentlichen, in dem man Flugzeuge unter anderem über Großstädte steuern muss. Bis heute ist *Propeller Arena* nicht erschienen.

ZULETZT GESEHEN	2001
ENTWICKLER	Sega-AM2

Katakis 3D sollte für den Game Boy Color erscheinen.



Katakis 3D erlitt wohl den traurigsten Videospieletod unter den Konsolenspielen. 2001 wurde der Titel in nur fünf Monaten für Entwicklerfirma Similis von Manfred Trenz, Andreas Escher und Tufan Uysal für Game Boy Color komplett fertiggestellt. Allerdings schaffte es Similis nicht, einen Vertrieb für dieses Spiel zu finden. Noch heute schlummert es bei den Entwicklern auf der Festplatte. Vorgänger *Katakis* ist übrigens ein erfolgreicher Weltraum-Shooter für den C64 und Amiga. Mit *Katakis 3D* – Sie haben es bestimmt schon erraten – sollte der Titel den Sprung in die dritte Dimension schaffen. Ballerspielliebhaber weinen dem Spiel heute noch nach.

ZULETZT GESEHEN	2001
ENTWICKLER	Similis

Darauf wartest du!

Kommt Zeit, kommt Spiel. Wir präsentieren Ihnen die 40 Titel, die unsere Leser am sehnlichsten auf ihrer Festplatte sehen möchten. Welche das sind, dürfen Sie selbst bestimmen. Die Teilnahmebedingungen finden Sie auf Seite 11.

1. Diablo 3

Der Magier – eine erst vor Kurzem vorgestellte Charakterklasse in *Diablo 3* – wirkt einen Feuerzauber auf seine Widersacher.

»Familie Molotow feiert den vierten Advent.«

1 ■ (1)

Worum geht es?
Der Fürst der Finsternis kehrt zum dritten Mal zurück! Und Sie versohlen ihm und seiner Schergenarmee mit Axt, Schwert und Keule den Hintern ... Die ersten beiden Teile zählen zu den erfolgreichsten Action-Rollenspielen überhaupt, von *Diablo 3* erwarten wir nichts anderes!

Warum brauchst du es?
Weil *Diablo 3* wie seine Vorgänger stunden-, nein wochenlangen Spielspaß bieten wird! Und das in hübscher 3D-Optik! Der Entwickler Blizzard versteht es wie kein anderer, die Käufer seiner Titel in einer Suchtspirale zu fangen und sie für eine lange, aber sehr unterhaltsame Zeit an sein Produkt zu fesseln.

Was gibt es Neues?
Diablo 3 soll keinen Kopierschutz haben. Blizzards eigener Online-Service Battle.net sei den Machern Schutz genug, hieß es vor Kurzem aus der Chefetage der Firma. Des Weiteren denke man darüber nach, in regelmäßigen Abständen von etwa einem Jahr Erweiterungen zum Hauptspiel herauszubringen. Nicht schlecht!

Genre	Action-Rollenspiel	Entwickler	Blizzard	Erscheint	Unbekannt



2. Mafia 2



2 ▲ (3)

Worum geht es?
Tja, worum geht es wohl bei einem Spiel, das das Wort „Mafia" im Namen trägt? Natürlich um „La Famiglia" und die dreckigen Geschäfte der italienischer Ganoven.

Warum brauchst du es?
Weil *Mafia 2* eine Art „*GTA 4* in elegant" sein wird. Dennoch wird es dem Spieler nicht an Action mangeln. Mafiosi lassen es ja schließlich richtig krachen, wenn es darauf ankommt!

Was gibt es Neues?
Wieder mal absolut gar nichts. Außer einem Gerücht, dass vielleicht, unter Umständen, mit viel Glück, möglicherweise bereits ein dritter Teil in Planung ist. Vermutlich.

Genre	Action	Entwickler	2K Czech	Erscheint	2009

3. Starcraft 2 Trilogy



3 ▲ (4)

Worum geht es?
Die Menschen, die Protoss und die Zerg hauen sich in einer fernen Zukunft gegenseitig die Schädel ein. Grund des Konflikts sind die knappen Rohstoffe – wie in Teil 1.

Warum brauchst du es?
Weil bereits der Vorgänger für sein Gleichgewicht der Kriegsparteien berühmt war. Und das wird Blizzard in *Starcraft 2* vermutlich bis zur Perfektion treiben.

Was gibt es Neues?
Vor der Veröffentlichung planen die Entwickler einen Beta-Test. Datum und Teilnehmerzahl sind noch nicht bekannt. Derzeit bügeln die Macher einige Spielfehler aus.

Genre	Echtzeitstrategie	Entwickler	Blizzard	Erscheint	2009

4. Empire: Total War



4 ▲ (6)

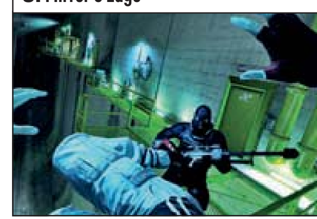
Worum geht es?
Um Massenschlachten zu Lande und zur See – in Echtzeit! Und natürlich um den Aufbau Ihres Imperiums – rundenweise auf einer *Risiko*-ähnlichen Weltkarte. Das macht süchtig!

Warum brauchst du es?
Weil der Spieler dieses Mal nicht nur in der Kolonialzeit um die Vorherrschaft kämpft, sondern die spannenden Gefechte auch in einer tollen neuen Grafik erlebt.

Was gibt es Neues?
Den sogenannten „Road to Independence"-Modus (zu Deutsch: Weg zur Unabhängigkeit), der gerade Neueinsteiger schrittweise in die *Total War*-Welt einführen soll.

Genre	Echtzeitstrategie	Entwickler	Creative Assembly	Erscheint	6. Februar 2009

5. Mirror's Edge



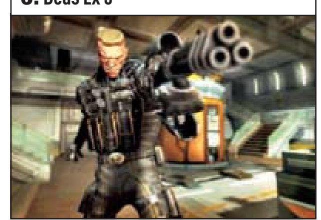
Worum geht es?
Hupfdohle Faith springt von Dach zu Dach. Warum? Das hat wohl mit einer Verschwörung zu tun, ist aber egal, solange das Spiel Laune macht!

Warum brauchst du es?
Weil Jump-&-Runs in Ego-Perspektive ein gewagtes Experiment sind und Sie sicher wissen wollen, wie es ausgeht.

Was gibt es Neues?
Wir haben Faith auf der Konsole schon ausgiebig durch die Gegend gescheucht, sind also bestens auf den bald eintrudelnden Test vorbereitet.

5 ▲ (7)		Genre	Action-Adventure
Entwickler	Dice	Erscheint	8. Januar 2009

6. Deus Ex 3



Worum geht es?
Verschwörung! Ob Faith aus *Mirror's Edge* (siehe links) da mit drinhängt? Vermutlich nicht, auch wenn es recht witzig wäre.

Warum brauchst du es?
Deus Ex 3 spielt 20 Jahre vor Teil eins und erscheint gefühlte 20 Jahre danach. Sie erschlagen also 40 Spielejahre auf einen Streich!

Was gibt es Neues?
Es soll mehrere Spielausgänge geben – und das, obwohl die Handlung in *Deus Ex 1* münden wird. Wie das geht? Lassen wir uns überraschen ...

6 ▲ (8)		Genre	Ego-Shooter
Entwickler	Eidos Montreal	Erscheint	2009

7. Warhammer 40.000: Dawn of War 2



Worum geht es?
Im aus dem gleichnamigen Brettspiel bekannten *Warhammer*-Universum streiten sich vier Parteien um die Vorherrschaft.

Warum brauchst du es?
Weil die Entwickler damit angeben, dass sie nicht nur Echtzeitstrategen, sondern auch Rollenspielanhänger glücklich machen werden.

Was gibt es Neues?
Jede Menge. Aber das lesen Sie besser in unserer ausführlichen Vorschau zum Thema auf der Seite 52 nach.

7 ▲ (28)		Genre	Echtzeitstrategie
Entwickler	Relic	Erscheint	1. Quartal 2009

8. Resident Evil 5



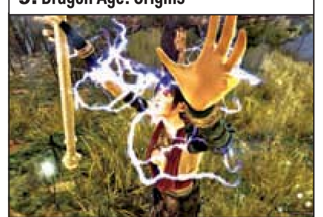
Worum geht es?
Um nicht mehr als ums nackte Überleben. Hordenweise Zombies erleichtern Ihnen diese Aufgabe allerdings nicht gerade.

Warum brauchst du es?
Weil gerade mit *Left 4 Dead* Zombies Hochkonjunktur haben und Sie sicher wissen wollen, wer das bessere Gemüse auf den Schirm zaubert.

Was gibt es Neues?
In Japan freuen sich die Konsoleros derzeit über eine Demo-Version von *Resi 5*. Ob und wann wir hierzulande damit rechnen dürfen, ist unbekannt.

8 ▲ (9)		Genre	Action
Entwickler	Capcom	Erscheint	2009

9. Dragon Age: Origins



Worum geht es?
In der düsteren Fantasy-Welt Ferelden (mit Drachen, logisch) ziehen Sie mit einer Gruppe von bis zu fünf Adjutanten in einen epischen Krieg.

Warum brauchst du es?
Halloho? Ein Rollenspiel von Bioware? Was sollen wir dazu noch sagen? Des 08/15-Namens wegen werden Sie es sicher nicht kaufen.

Was gibt es Neues?
Die Entwickler kündigten kürzlich eine neue Kreatur an: den Bronto – ein zähes Zwergenreittier, das man lieber nicht reizen sollte.

9 ▲ (14)		Genre	Rollenspiel
Entwickler	Bioware	Erscheint	2009

10. F.E.A.R. 2: Project Origin



Worum geht es?
Gruselkind Alma ist jetzt groß, aber immer noch böse und gemein. Das lässt sich Held Michael Becket nicht bieten! Nieder mit dem Gör!

Warum brauchst du es?
Lassen Sie uns mal überlegen ... Wegen der grandiosen Gruselstimmung? Weil Teil eins schon großartig war? Scheißegal, WIR brauchen es!

Was gibt es Neues?
Das könnten wir Ihnen natürlich jetzt erzählen, verweisen aber lieber auf unsere Vorschau auf Seite 48.

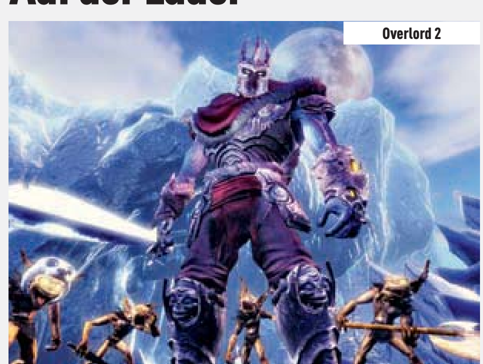
10 ▲ (19)		Genre	Ego-Shooter
Entwickler	Monolith	Erscheint	13. Februar 2009

Du fehlst mir!

Fassen wir mal zusammen: *Parabellum* sieht gut aus, schließlich verwendet es die fette *Unreal*-Engine 3. *Parabellum* wird kostenlos zum Download angeboten werden (ja, auch in unserer kranken, vom Kapitalismus vergewaltigten Welt gibt es so was noch). *Parabellum* berechnet sämtliche Spielinhalte in Echtzeit und kommt deshalb mit gerade mal 600 MB daher. Abgesehen davon, dass das Teil wohl Spaß machen wird, sind das schon mal drei fette Gründe, den Titel auf dem Radar zu behalten. Und Sie? Sie wählen *Parabellum* nicht mal in unsere Top 40. Geht's noch? Der vielversprechende Online-Shooter wird voraussichtlich im Mai 2009 in den USA einschlagen. Sie haben also noch gute fünf Monate, das Ding in unseren Leser-Charts nach oben zu hieven.


Parabellum

Auf der Lauer


Overlord 2

Da regt sich der gemeine, deutsche Arbeitnehmer ständig auf, als moderner Sklave ohne Führungsaufgaben missbraucht zu werden. Und dann haben Sie in *Overlord 2* endlich die Möglichkeit, selbst eine Schar geistesgestörter Mitarbeiter unter der Fuchtel zu haben – und Sie wählen dieses Spiel gerade mal auf Platz 28. Naja, immerhin etwas. Das Ding wird, genau wie der erste Teil, sicher ein Spaß. Als böser Obermotz schicken Sie einen Haufen sogenannter Minions in die Schlacht, die in der abgedrehten Szenerie des römischen Reiches alles zu Kleinholz verarbeiten, was ihnen vor die Nase kommt. Cool: Die kleinen Biester können jetzt sogar reiten! Alle Infos zum wohl witzigsten Management-Simulator überhaupt lesen Sie nächste Ausgabe in einer dicken Vorschau.

Die Plätze 11 - 40

Platz	Vormonat	Spiel / Genre	Entwickler / Geplanter Veröffentlichungstermin
11 ▲	(23)	Anno 1404 Aufbaustrategie	Related Designs März 2009
12 ▲	(24)	Alan Wake Action-Adventure	Remedy Unbekannt
13 ▲	(15)	Risen (ehemals „Project RPB") Rollenspiel	Piranha Bytes Unbekannt
14 ▲	(17)	Bioshock 2 Ego-Shooter	2K Marin 4. Quartal 2009
15 ▲	(18)	Guild Wars 2 Online-Rollenspiel	Arena Net 2009
16 ■	(16)	Duke Nukem Forever Ego-Shooter	3D Realms Winter 2666
17 ▲	(35)	Operation Flashpoint 2: Dragon Rising Taktik-Shooter	Codemasters Frühjahr 2009
18 ▲	(36)	Der Herr der Ringe: Die Eroberung Action	Pandemic 13. Januar 2009
19 ▲	(25)	Stargate Worlds Online-Rollenspiel	Cheyenne Mountain Entertainment 2009
20 ▲	(38)	Beyond Good & Evil 2 Action-Adventure	Ubisoft Unbekannt
21 ▼	(12)	Half-Life 2: Episode Three Ego-Shooter	Valve Software Unbekannt
22 ▼	(20)	Die Sims 3 Simulation	Maxis April 2009
23 ▲	(29)	Battlefield: Heroes Mehrspieler-Shooter	Dice 2009
24 ▲	(40)	Arcania: A Gothic Tale Rollenspiel	Spellbound Ende 2009
25 ▲	(27)	Wolfenstein Ego-Shooter	Raven Software Unbekannt
26 ■	(26)	Doom 4 Ego-Shoooter	id Software Unbekannt
27 ▲	(NEU)	Aliens: Colonial Marines Ego-Shooter	Gearbox Software 2009
28 ▲	(NEU)	Overlord 2 Action-Adventure	Triumph Studios 2009
29 ▼	(21)	X-Blades Action	Gaijin Entertainment 14. Januar 2009
30 ▼	(22)	Two Worlds: The Temptation Rollenspiel	Reality Pump Studios Unbekannt
31 ▲	(37)	Postal 3: Catharsis Action	Running With Scissors 2009
32 ▲	(NEU)	Arma 2 Mehrspieler-Shooter	Bohemia Interactive 2009
33 ▲	(NEU)	Burnout Paradise Rennspiel	Electronic Arts 2009
34 ▼	(32)	Battleforge Echtzeitstrategie	Phenomic 2009
35 ▲	(NEU)	Silent Hill: Homecoming Action-Adventure	Konami Februar 2009
36 ▼	(34)	Metro 2033: The Last Refuge Ego-Shooter	4A-Games Ende 2009
37 ▲	(39)	Champions Online Online-Rollenspiel	Cryptic Studios 2009
38 ▲	(NEU)	Batman: Arkham Asylum Action	Eidos 2009
39 ▲	(NEU)	Demigod Strategie	Gas Powered Games 2009
40 ▲	(NEU)	Damnation Action	Blue Omega 2009

Tanz für mich, Puppe!

In der Redaktion ist die Hölle los. Nein, eigentlich der Teufel. Und er hat im Vergleich zu den Bildern in der Bibel zugenommen.

Fischer: Das Weib bringe ihm seine Schmalzbrötchen! Es verlangt ihn danach. Sofort!

Frank: Postwendend, Eure Heiligkeit. Darf ich noch demütig anmerken, dass Ihr heute hervorragend ausseht? Euer Leib gleicht dem des Adonis mehr denn je!

Fischer: Darf es nicht. Es soll seine Pflicht tun und sonst gar nichts. Schmalz! Es verlangt ihn nach Schmalz! Unverzüglich!

Grill (zu Krauß): Alter, seit Hesse und Fränkel weg sind, dreht der gute Wolferl irgendwie ab. Noch mehr als sonst ...

Krauß (zu Grill): Und das Schlimmste: Wir müssen jetzt wirklich machen, was er sagt.

Grill (zu Krauß): Hoffentlich fällt ihm nicht noch ein, dass sich die Leserbriefe nicht von selbst beantworten. Sonst kriegen wir das auch noch aufgebrummt.

Fischer (zieht an Grills Faden): Was flüstert er? Er lege Rechenschaft ab!

Grill: Ich ... also ... er ... wir meinten nur, dass Eure ... ich meine unsere ... also du, nein Sie ... Was wollte er, ich nochmal sagen?

Frank: Wer?

Fischer: Sie schweigen nun. Der Sohn des Ra muss überlegen und braucht Ruhe! Gibt es eigentlich noch unverrichtete Arbeit aus den Hinterlassenschaften meiner Vorregenten?

Grill und Krauß: Nicht, dass sie ... also wir wüssten. Nein.

Frank: Aber natürlich, Eure von Gottes Gnaden gesandte Obrigkeit. Gerade haben die beiden über die verwaisten Leserbriefseiten gesprochen! Ich habe es genau gehört!

Fischer: Sie wollen Ihn hintergehen? Sie wollen seine Gnade, seine Güte, seine Menschlichkeit und seine Bamherzigkeit aufs Übelste missbrauchen?

Grill: Uh-oh ...

Fischer: Zur Strafe sollen sie sich Monat für Monat auf den Leserbriefseiten der unerbittlichen Dummheit der Leser entgegenstellen und diese bis ans Ende aller Tage ertragen.

Frank: Wie raffiniert, Eure Heiligkeit!

Fischer: Und das Weib, es hat keine Brüste! Es ist für genauso wenig zu gebrauchen. Es soll die gleiche Strafe ereilen. Ich habe gesprochen, mein Wort ist Gesetz.





REDAKTEURE AM PRANGER

Servus zusammen,
was hat denn Alexander Frank in der neuen PCA wieder für einen Scheiß geschrieben. In den News zu Saw auf Seite 29 steht, dass das Spiel noch im Oktober dieses Jahres erscheint, wie denn das, wir haben schon November. Oder heißt das, wenn ich das Spiel kaufen will, mir 'ne Zeitmaschine bauen muss? Der Artikel in der PCA zu den Mods fehlt auch. Auf der Seite 5 steht, dass der Artikel auf Seite 119 stehen sollte, aber nix da, und auf Seite 115 steht, dass der Artikel auf Seite 121 steht, aber da ist auch nix. Mann, wie doof kann man eigentlich sein? Wegen diesen Fehlern könntet ihr mir ja nächsten Monat als Entschädigung meine PCA-Ausgabe mit Unterschriften von euch allen schicken.

DEATHCOLDFROG, PER E-MAIL

Manchmal ist Kollege **Alexander Frank** nicht so ganz im Hier und Jetzt. Er hat sich da lediglich um ein kleines Jährchen vertan. Wer wird denn da so kleinlich sein? Für die Seitenzahlen finden leider selbst wir keine vernünftige Entschuldigung und so sind wir kleinlaut bereit, die nächste Ausgabe der PC Action für dich per Hand zu signieren, wenn du dich traust, uns deine Anschrift mitzuteilen.



Und das geschah vergangenen Monat ...

UND DIE SIND AUCH DOOF!

MITARBEITER	VERGEHEN	ANTRAGSTELLER
Wolfgang Fischer	Redaktionskugel Fischer behauptete im letzten „Darauf wartest du" doch tatsächlich, dass *Deus Ex 3* bei den Texanern von Ion Storm in Entwicklung sei, wobei doch jeder dahergelaufene Hauptschulabbrecher weiß, dass die Kanadier von Eidos Montreal mit dem Projekt betraut sind. Zur Strafe verpflichteten wir ihn für drei Monate als Entwicklungshelfer ... am Wickeltisch des diakonischen Seniorenstifts Fürth.	Jürgen Krauß (hihihi)
Stefan Weiß	Chef vom Dienst Stefan Weiß behauptete im letzten Inhalt (und in einem Anflug spontaner Rechtschreibschwäche), dass *World at War* der Nachvolger von *Call of Duty 4* sei. Ja, ne, is klar, Stefan, so eine Scheiße kannst du vielleicht bei unserem kleinen Schwestermagazin PC Games abziehen, aber nicht bei einer hochqualitativen Fachpublikation wie der PC ACTION! Und jetzt stell dich in die Ecke und schäm dich!	Sebastian Kenz, Christian Hermann



>>Volksleiden: Genickstarre.<<



Meiner Meinung nach sollte die 18er-Ausgabe auch einen 18er-Titel als Vollversion beiliegen haben. Hab mir gestern Bioshock gekauft. Wäre auch eine prima Vollversion fürs Heft gewesen. Was haltet ihr davon?

NIKOPOL1, PER E-MAIL

Prima Idee – halten wir sehr viel davon. Wenn du uns jetzt noch vorrechnen kannst, wie wir ein Spiel, für das schlappe 40 Euro auf dem Markt aufgerufen werden, in unsere Zeitschrift packen können, ohne dass der Verlag pleite geht, solltest du dich bei uns melden.



Ausnahmsweise kommt hier man keine Nominierung von euch – das können wir diesmal auch selbst. Der Titel geht zweifellos an:

MICHAEL GRILL

Und zwar gleich aus zwei Gründen! Während einer Redaktionskonferenz versuchte er uns allen Ernstes einzureden, dass „Maria Empfängnis" ein Feiertag wäre und er darum natürlich am 8. Dezember nicht hier anwesend wäre. Als ob seine religiöse Weltanschauung nicht schon erschreckend genug wäre. In seiner Heimat Österreich ist das zwar so, aber in der richtigen Welt legt man mehr Wert auf das Ergebnis als auf den Vorgang, weswegen wir die Empfängnis nie feiern. Netter Versuch, uns einen zusätzlichen Urlaubstag abzuschwatzen, aber zu leicht zu durchschauen. Urlaubserschleichung muss bestraft werden! Seine innere Uhr (oder genauer gesagt sein innerer Kalender) scheint auch noch schwer belastet von Kärntner Kasnudeln zu sein. Nur so lässt es sich erklären, dass er in der Rubrik „Hol's dir" den Erscheinungstermin von Alan Wake auf den vierten Januar legte, wo doch selbst Insassen des Wiener Zentralfriedhofs klar ist, dass Spiele niemals an einem Sonntag zu erscheinen pflegen.

SCHERZKEKS

Moinz, ihr draufgängerischen Redakteure!!!!
da ich ja weiß, dass das Leben als Redakteur manchmal ziemlich mies ist, ihr am Tag 5 Suizidversuche durchlebt und immer wieder aufgrund mangelnder Intelligenz am Ableben gehindert werdet, möchte ich euer Leben mal etwas auflockern mit, wie könnte es von einem eurer Leser anders sein, zwei Witzchen, die etwas frauenfeindlich sind, aber doch sehr gut: 1. Was macht eine Frau mit einem weißem Blatt Papier? Sie schaut sich ihre Rechte an. Und 2. Warum gibt es keine Blondinenwitze mehr? Weil alle Frauen doof sind. Ich hoffe mal, ich konnte euren Arbeitsalltag mit diesen originellen Witzen etwas erheitern. Euer treuer PCA-Leser:

EDWARD TEACH, PER E-MAIL

Vielen Dank. Nach deiner E-Mail kugelten wir alle laut lachend auf dem Boden herum. Nein, nicht wegen deiner Witze, die sind sogar fürs Fernsehen zu schlecht, sondern weil es tatsächlich noch jemanden gibt, der die uralten Kalauer noch kennt und sie auch noch für komisch hält. Würd uns jetzt nicht überraschen, wenn du auch noch Manta fährst. Deine Rechtschreibfehler haben wir verbessert, damit du nicht ganz so doof dastehst. „Blondine" schreibt man übrigens ohne „ie"– Rückschlüsse auf deine Haarfarbe sparen wir uns ...

BÜCHERVERSCHWENDUNG

Moin,
ich habe euch aus lauter Euphorie und Übermut mein Buch geschickt, es sollte inzwischen in der Redaktionspost angekommen sein. Ich hätte gern noch ein knappes Briefchen beigelegt, um euch mit diesem göttlichen Geschenk nicht zu sehr zu überrumpeln. Aber die Post-Tante hat schon so komisch geguckt, als ich ihr die teils selbst gebastelte Verpackung präsentierte und ihr Kleingeld zur Begleichung der Versandpauschale anbot. Da wollte ich mit ihr nicht auch noch über die Berechtigung von Beilagen zur Büchersendung feilschen.
Wie auch immer, ich hoffe ihr habt Spaß damit,

GOEMON, PER E-MAIL

Unter Spaß verstehen wir jetzt allerdings etwas anderes. Die Verpackung war sehenswert. Spontan dachten wir, dass es sich um ein Produkt handelt, das im Rahmen irgend einer Resozialisierungsmaßnahme hergestellt wurde. Aber dennoch haben wir uns sehr über dein Buch gefreut. Endlich wackelt der Schreibtisch von Herrn Brehme nicht mehr, der dir an dieser Stelle seinen halbherzigen Dank ausrichten lässt.



BLÖDE FRAGEN

„Es gibt keine blöden Fragen!"
Wer hat eigentlich diese Binsenweisheit erfunden?
Unsere Leser liefern monatlich den Gegenbeweis.

NEED FOR HANDBUCH

Hallo Ihr.
Sorry, dass ich störe, aber Ich hab schon wieder eine kurze Frage. Bei dem neuesten *NfS* scheint etwas mit der GPS-Einstellung nicht zu stimmen. Ständig öffnet sich während eines Rennens die GPS-Karte, obwohl ich sie nicht aufgerufen habe. Ist euch das Problem bekannt ? Ist das ein Bug oder beabsichtigt ? (wenn es Absicht ist, dann ist das Sch*****)

GEORG NEUHIERL, PER E-MAIL

Wenn es dir peinlich ist zu stören, warum tust du es dann? Und noch dazu mit einer Frage, die ein Blick ins Handbuch auch beantwortet hätte. Die Funktion „GPS-Karte anzeigen" wurde auf die Richtungstaste oben gelegt. Also bittschön während des Rennens nicht oben auf dem Steuerkreuz rumdrücken. Und künftig wünschen wir uns von dir, dass du die Handbücher auch liest, falls deine Version so etwas auch hat. Wenn du dich blamieren willst, gibt es unterhaltsamere Möglichkeiten.

KRITIK

Ihr seid dumme impotente Krüppel die sich selbst einen ** und gegenseitig ihre ***** fressen! Ihr seid hirnlose Missgeburten die immer von der ***** fertiggemacht werden, ihr könnt nichts außer *** *****ang! Ihr stinkt so aus der ***** das du Glück hast das dein Zahnarzt dich nicht wegen Körperverletzung angezeigt hat!***

DENNIS WEIDERSHAUSEN, PER E-MAIL

Drei von fünf Redakteuren haben nach deiner E-Mail auf ihr Mittagessen verzichtet. Die anderen beiden waren dermaßen erregt, dass wir sie mit Beruhigungsmitteln aus dem Nürnberger Zoo

ruhigstellen mussten. Dabei dachten wir, dass wir eigentlich hart im Nehmen wären. Auch schon eine Leistung. Was hat dich denn da geritten? Niemand von uns kennt dich und trotzdem bist du so genau informiert? Das kann eigentlich nur daran liegen, dass du denkst, der Rest der Welt wäre genau wie du. Nicht nur deine Ausdrucksweise ist unter aller Sau, dein Intelligenzquotient scheint da gleichzuziehen. Ist es dir nie in den Sinn gekommen, dass wir aufgrund deiner sprachlichen Entgleisung etwas humorlos reagieren könnten? Und dann setzt der Kerl sogar seinen echten Namen unter den Schrieb – zusammen mit deiner E-Mail-Adresse würde ein durchschnittlich gebildeter Wellensittich fünf Minuten brauchen, um den Wohnort herauszufinden. 34.000 Einwohner und fünf Nachnamen. Guter Rat für die Zukunft: dunkle Gassen meiden, daheim alle Türen verriegeln und die Kinder immer selbst vom Kindergarten abholen.

PCA KOCHT

Hab die aktuelle Ausgabe gerade erst gekauft, aber das Gericht der letzten Ausgabe, Project Onion, war extrem geil! Hab es zwei Mal gekocht, die ganze Familie fand es super und es wird jetzt regelmäßig gekocht! Vielen Dank dafür!

MACONE, PER E-MAIL

Wenn du dieses Essen schon geil findest, solltest du mal ein paar unserer Kolleginnen sehen! Es freut uns, dass in deiner Familie jetzt regelmäßig gekocht wird, und uns gruselt bei der Vorstellung, wie ihr euch denn wohl vorher ernährt habt.

PAPIERSAU

Also, die aktuelle Ausgabe ist bekackt wie immer. Ganz schön teures Klopapier.

ROBERTO3000, PER E-MAIL

Wir haben diese Ausgabe aber nicht so ausgeliefert! Hier war sie noch ganz sauber. Extra wegen dir überlegen wir, statt der Klebebindung wieder die guten, alten Klammern einzuführen.

RICHTIG FETT

Irgendwie hat mich die aktuelle Ausgabe gar nicht vom Hocker gehauen. Liegt wahrscheinlich daran, dass mir so ziemlich alle Spiele in der Ausgabe am Ar vorbeigehen. Hoffentlich ist nächsten Monat was richtig Fettes drin.***

E-GITARRIST, PER E-MAIL

Natürlich hat dich die PCA nicht umgehauen. Dazu muss man sie ja auch fest rollen – dann klappt das auch. Wir würden dir das bei passender Gelegenheit gerne einmal vorführen! Leider wird auch im nächsten Monat nichts richtig Fettes drin sein, wir können den Wolfgang Fischer hier einfach nicht entbehren.

BOCK

***Hey PCAler,
keine Ahnung, warum ich jetzt schreibe, hab einfach Bock dazu! Warum? Darum! Grüße an das ganze Team, seid die besten. Macht mal so weiter.
P.S.: Jetzt weiß ich, warum ich schreibe: Ich habe mal so Left 4 Dead gezockt. Einer in meinem Team („Überlebende“) war verwundet und wir suchten die GANZE Map ab, um ein Medikit für ihn zu finden. Ich sah eins, in einer Grube voller Zombies!! Ich, Gamer wie ich bin, stürze mich mit einer M4A1 in die Zombiehorde, baller um mich und schaffe es, die Grube zu sichern! Ich***

PC ACTION TOMB RAIDER

WAS WÄRE DENN DIE BESTE NEUERUNG FÜR DEN NEUESTEN *TOMB RAIDER*-TITEL *UNDERWORLD*?

MINIROCK!!!!

JOU, MINIROCK!!!

TRÄUM

TRÄUM

WO STECKT IHR SCHWEINE...

TRÄUM

HECHEL SABBER

mARTin

mARTin-artmonkey@web.de

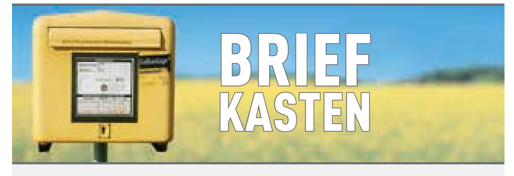
schnapp mir ein Medikit und heil den Verwundeten, nehm das andere Kit und heile mich. Später in der Map bin ich verwundet, die Lebensanzeige ist ziemlich grau und ich habe kein Blut mehr, 2 Meter neben mir ist ein Medikit, meine Teamkameraden sind neben mir (!!!) und dann werde ich von einem Smooker angezogen!! Und was machen meine Kameraden? Nichts! Da helfe ich denen 100 Mal auf, heile die gefühlte eine Million Mal und dann lassen die mich bei der erstbesten Gelegenheit verrecken! Scheiß-Teamkameraden!

RAVEN, PER E-MAIL

Hat eine ganze Weile gedauert, bis wir hier antworten konnten. Kein Wunder. Es ist sehr schwer zu antworten, wenn man drei Anläufe braucht, um die E-Mail überhaupt ganz zu lesen, ohne einzuschlafen. Wir haben sie ausgedruckt und heben sie gerahmt auf, falls mal einer von uns unter Schlaflosigkeit leiden sollte. Wir überlegen jetzt ernsthaft, die Rubrik „Langweiler des Monats" einzuführen. Die erste Nominierung ist dir sicher. Und ganz ehrlich – wir können deine Kameraden verstehen. Das war keine böse Absicht, dass sie dir nicht geholfen haben, die sind genauso wie wir sofort eingepennt, als sie dich *schnarch*........



>>Hat sich für den Christopher Street Day zurecht gemacht: Hulk.<<



Loben Sie uns! Üben Sie Kritik! Schicken Sie Anregungen! Und Pranger-Anträge, wenn einer unserer Hirnvakuum-Redakteure mal wieder was falsch gemacht hat! Beleidigen, drohen und beschimpfen Sie uns!*
Wir beantworten möglichst viele Zuschriften seriös per E-Mail. Wir haben Sie nämlich lieb! Wenn wir Sie IM Heft durch den Kakao ziehen, ist das eine ganz andere Sache.
Los jetzt! Ab die Post!

An leserbriefe@pcaction.de oder

Computec Media AG
Redaktion PC Action/Leserbriefe
Dr.-Mack-Straße 77
90762 Fürth
Absender nicht vergessen. Ja?

* Sie dürfen uns sogar Tiernamen geben. Nerven Sie uns nur nicht, wenn ...

... Sie Fragen zum Abo haben, DENN: Dafür bezahlen wir eine zentrale Abo-Verwaltung (089/20959125; computec@csj.de).

... Sie Abonnent aus Österreich sind, DENN: Dafür gibt's eine spezielle Abo-Verwaltung (06246/882-882; bgenser@leserservice.at).

... die dem Heft beiliegende DVD Mucken macht, DENN: Dafür gibt es einen fluffigen Hinweis auf der Rückseite der DVD-Papphülle.

... Ihr Spiel nicht will, DENN: Unsere Kristallkugeln sind momentan in der Reinigung und wir können keine Ferndiagnosen stellen. Wenden Sie sich also bitte an den Hersteller.


Nimm das!
PC ACTION
+FILM
2xDVD
FILM AUF DVD IM HEFT
THRILLER-KOMÖDIE
Kompletter Spielfilm: Ein Leckerbissen für Fans knackig-ironischer Gangsterfilme im Stil von Guy Ritchies Snatch.
Triggermen
3 PC-SPIELE AUF DVD IM HEFT
2/2009
€ 7,90
Alles im Blick!
grand theft auto IV
Mega-Test, Stadtkarten und Cheats auf 13 Seiten!
Getestet:
JETZT NEU IM HANDEL!
Jahrelang haben andere Zeitschriften Sie mit seichten Liebesfilmen und mittelmäßigen Dramen als Beigabe gequält. Jetzt reicht es! PC ACTION liefert Ihnen ab sofort zusätzlich jeden Monat einen Videofilm mit Schock-Garantie.
Offizieller Zombie-Klingelton
Einfach eine SMS mit dem Schlüsselwort MLTC HORROR an die 86663* senden. Kein Abo, keine Sorge!
Mehr Infos auf www.pcaction.de
*1,99 EUR pro Bestellung, inklusive VF-D2-Transportleistung 0,12 EUR pro SMS, zuzüglich T-Mobile-Transportleistung 0,12 EUR pro SMS. Nur für realsoundkompatible Handys.


Fies: Der Held Richard B. Riddick schaltet einen Feind von hinten aus.



In der deutschen Kampagne von *Company of Heroes: Tales of Valor* haben Sie lediglich einen Panzer unter Ihrer Fuchtel.

THE CHRONICLES OF RIDDICK: ASSAULT ON DARK ATHENA

Riddick im Geschäft

Bereits im zweiten Quartal 2009 kehrt der beliebte Schwerverbrecher auf den PC zurück.

EGO-SHOOTER | Ursprünglich als Neuauflage des Vorgängers *The Chronicles of Riddick: Escape from Butcher Bay* geplant, wurde das Konzept von *Assault on Dark Athena* mittlerweile verändert. Neben der aufpolierten Kampagne des ersten Teils (ja, das Spiel enthält tatsächlich das komplette *Chronicles of Riddick 1*) dürfen wir den Mann mit der Schweißerbrille durch ein brandneues, mit zehn Stunden Spielzeit ebenso umfangreiches Kapitel steuern. Dieses führt Riddick durch ein Raumschiff namens Dark Athena. Dass der von Vin Diesel verkörperte Haudrauf dabei wenig zimperlich vorgeht, hat sich mittlerweile auch bis zur Prüfstelle USK herumgesprochen. Die hat den Titel nämlich schon vorab begutachtet und die Einstufung „Keine Jugendfreigabe" erteilt. Schön, so begegnen uns Erwachsenen im ebenfalls neuen Online-Mehrspielermodus wenigstens keine nervigen *Counter-Strike*-Kinder!

Sascha Lohmüller

Info: www.riddickgame.com

COH: TALES OF VALOR

Blitzkrieg

***Company of Heroes* hat selbst notorische Denkverweigerer wie uns umgeblasen. Jetzt steht das zweite Add-on ins Haus.**

STRATEGIE | Die gute Nachricht: In einer der drei Kampagnen, die uns THQ mit *Tales of Valor* spendiert, haben Sie bloß einen einzigen deutschen Panzer unter Ihrer Fuchtel und pflügen erfrischend hirnlos mit Bomben und Granaten durch die Gegend. Insofern löblich, da das gemeine PC ACTION-Frontschwein mit der Kontrolle von zwei oder mehr Einheiten wohl überfordert wäre. Die schlechte Nachricht: Die angesprochene Kampagne soll – genau wie die beiden anderen – mit knapp 45 Minuten Spielzeit so kurz sein wie Kollege Wollners Genital. Der Mehrspielermodus verspricht längerfristigen Zeitvertreib und kommt mit neuen Einheiten und Karten daher. Geplanter Verkaufsstart: Mai 2009.

Michael Grill

Info: www.companyofheroes.de



BILD DIR MEINE MEINUNG!

AHMET ISCITÜRK ÜBER SEIN LIEBLINGSTHEMA: KNETEPETETE



Die Finanzkrise trifft uns alle!

Klar müssen wir alle den Gürtel enger schnallen, aber nie hätte ich erwartet, dass uns die Finanzkrise so hart trifft. Neulich habe ich meinen Kollegen Michael Grill auf der Straße getroffen. Er brachte seine Pfandflaschen zum Händler zurück, statt sie wie üblich wegzuwerfen. Er versuchte, die Situation zu retten: „Mann, bei uns sind alle Mülltonnen voll! Jetzt muss ich tatsächlich die Pfandflaschen zurück in den Laden schleppen." Mit Tränen in den Augen antwortete ich: „Du musst nicht lügen und solltest dich für nichts schämen, Michael! Ich habe mir die normalen Versionen von *Fallout 3*, *CoD 5* und *Far Cry 2* gekauft, weil ich mir die Special Editions diesen Monat nicht leisten kann! Ich verarme zusehends!" Auch den Rest der PCA-Crew erwischte es mit voller Breitseite. Wolfgang Fischer wollte sich einen 50-Zoll-LCD-TV von Panasonic kaufen, aber sein Budget erlaubt jetzt maximal die 42-Zoll-Variante. Genosse Brehme kann es sich nicht mehr leisten, weiße Trüffel über jede Mahlzeit zu hobeln und muss nun auf die minderwertigeren schwarzen Trüffel ausweichen. Alexander Frank plante eigentlich, diesen Monat auch sein Klo mit einer Playstation 3, einer Wii und einer Xbox 360 auszustatten. Den Kauf der Wii muss er nun auf Januar verschieben. Kein Witz! Wir können uns nicht mal mehr das Nötigste leisten und die Herren Politiker tun nichts dagegen! Wo soll das bitte enden? Muss ich bald anfangen, die Quittungen vom Pizza-Lieferdienst aufzuheben, weil man bei jeder zehnten Bestellung eine Pizza gratis erhält? „So schlimm wird es schon nicht kommen!", werden Sie jetzt denken. Ich glaube aber, dass man mittlerweile mit dem Schlimmsten rechnen muss. Dann bin ich eben ein Pessimist!



>>Aufdringlich: fliegende Händler.<<

Wo Spielheld Wesley im Nahkampf hinlangt, wächst kein Gras mehr. Hier schenkt er einem Gegner ordentlich mit dem Knie ein.

WANTED: WEAPONS OF FATE

Vorsicht, Eckenschütze!

Im März kommenden Jahres schlägt *Wanted* bei uns auf, das Spiel zum Angelina-Jolie-Film zum Mark-Millar-Comic. Wir haben's angespielt.

Jeder Mensch hat ein Talent, eine einzigartige Begabung. Edmund Stoiber beispielsweise konnte der Masse eine simple Thematik so näher bringen, dass niemand wusste, worüber er überhaupt sprach, und trotzdem alle dagegen waren. Die meisten Frauen wiederum haben die magische Gabe, das Komma im Kontostand des Lebensabschnittspartners monatlich um zwei Stellen nach links schieben zu können. Und Wesley, der Held aus *Wanted*, schießt um die Ecke. Auch nicht schlecht!

SCHARFE KURVEN

Aufmerksame Leser dieser heiligen Schrift wissen bereits seit der November-Ausgabe, dass eine Spielumsetzung des beliebten Mark-Millar-Comics *Wanted* auf uns zurollt. Auf dieser Bildergeschichte basiert übrigens auch der gleichnamige Actionstreifen mit Angelina Jolie, der im September 2008 in den deutschen Kinos startete. Worum geht's? Der Langweiler Wesley wird eines Tages von einer mysteriösen Schönheit angesprochen. Diese offenbart ihm, dass sein Vater Mitglied einer Attentäter-Gilde war und abgemurkst wurde – und Wesley die Möglichkeit habe, seinen Tod zu rächen. Also greift Wesley zur Knarre und räumt auf. Mehr als die Hintergrundgeschichte haben die beiden Projekte allerdings nicht gemein, das ist dem Chefproduzenten des Spiels, Pete Wanat, wichtig: „Wir wollen nicht auf der Marketing-Welle schwimmen, sondern ein richtig gutes Stück Software abliefern." Der stämmige Spieleentwickler, dessen Bild im Brockhaus unter „Waldschrat" zu finden sein könnte und der nicht mit dem Gebrauch des bösen, englischen F-Wortes geizt, scheint es ernst zu meinen und legt nach: „Glaub mir, wir haben fucking viele Spiele gespielt. Und wir wissen, was die Spieler wollen." Weiß er nicht, sonst gäbe es im Spiel mehr fucking Brüste. Aber das ist eine andere Geschichte.

WIE IM FLUG

Im Rahmen der Präsentation durften wir uns selbst hinter das Xbox-Gamepad klemmen und unfreundliche Pixelgegner aus dem Leben bomben. Aus der Verfolgerperspektive steuern wir Wesley durch ein von Feinden belagertes Flugzeug. Da Pete den Gott-Modus angeschmissen hat, gehen wir



>>Dich treff ich doch mit links, Kiste.<<

Wesley ballert sich durch den Laderaum eines Flugzeugs.

>>Vielleicht hätte man die Betriebsfeier der Lackiererei nicht auf 9 Uhr morgens ansetzen sollen.<<

Wenn Wesley den Raum verlassen hat, sieht's meistens so aus ...

>>Wirkt in Zeiten moderner Kriegsführung etwas antiquiert: Bogenschütze.<<

Das Um-die-Ecke-Ballern sieht cool aus, bringt aber (noch) nicht wirklich was.

>>Jetzt neu im Kino: *Lola brennt*.<<

Optisch kann sich der Titel sehen lassen, hält aber mit Grafikbomben nicht mit.

>>Zu Gast beim Promi-Kochduell: Stevie Wonder und Andrea Bocelli.<<

Im Spiel können Sie noch einen zweiten Charakter steuern. Wer das ist, dürfen wir allerdings nicht verraten.

zunächst traditionell vor und knallen einfach alles über den Haufen, was sich bewegt. Nach einer kurzen Kennenlernphase erklärt uns Pete dann die Eigenheiten von *Wanted*. Nummer 1: um die Ecke schießen. Sie können per Tastendruck eine Linie einblenden, die die Flugbahn Ihrer Kugel zeigt. Dann passen Sie diese an, bis sie – im Idealfall – beim Kopf eines Gegners endet. Jetzt heißt es nur noch Taste loslassen und zusehen, wie Ihr Ziel im Staub liegt. Klingt zwar toll, bremst aber den Spielablauf. Die Sinnhaftigkeit dieser Idee hat sich uns also noch nicht gänzlich offenbart. Mal schauen, ob sich daran bis zur Veröffentlichung noch etwas ändert.

DIE DECKUNG MACHT'S

Spezialität Nummer 2 ist das ungewöhnliche Deckungssystem. „Damit wollen wir die Spieler nicht aufhalten, es soll kein Hindernis sein", sagt Pete aufgeregt. Ganz ohne zu merken, dass wir keinen Plan haben, worüber er spricht. Fünf Minuten später wissen wir es: Schießen Sie blind aus der Deckung, ziehen die Gegner den Kopf ein und sehen Sie für einige Sekunden nicht. In dieser Zeit können Sie von Hindernis zu Hindernis huschen, hinter den ahnungslosen Pixelterroristen auftauchen und aus dem Nichts zuschlagen. Im Gegensatz zum Kurvenschuss funktioniert diese Idee gut und bringt Sie in Windeseile in Nahkampf-Reichweite. Und das war auch schon unser Stichwort für den nächsten Absatz.

NAH DRAN

Kommen Sie nah genug an den Feind ran, wird's blutig: Mal bricht Wesley einem Pixelgegner das Bein und rammt ihm anschließend sein Messer in die Brust. Mal macht er es kurz und schmerzvoll und schlitzt dem Bösewicht die virtuelle Kehle auf. Auch dürfen Sie Widersacher als Schutzschild verwenden und nach Gebrauch mit einer schnellen Handbewegung entsorgen. Da diese Aktionen sehr detailliert dargestellt sind und obendrein ein Hektoliter Lebenssaft den Bildschirm vollspritzt, tippen wir mal darauf, dass *Wanted* in heimischen Gefilden im übertragenen Sinn das schmerzhafte Schicksal männlicher jüdischer Babys ereilt.

SCHLUSS, AUS UND VORBEI

Bis auf wenige Ausnahmen wurden uns nur Szenen vorgelegt, die wir schon von der Games Convention kannten. Mal schauen, ob die Entwickler wirklich in vier Monaten mit dem Teil fertig sind. Technisch spielt der Titel im guten Mittelfeld und fällt weder positiv noch negativ auf. Sound, Grafik, Effekte – alles okay, aber auch nicht mehr. Dass *Wanted* also so fucking grandios wird, wie der gute Pete glaubt, scheint noch ungewiss. Michael Grill

Info: www.grin.se

Wanted

GENRE	Action
HERSTELLER	GRIN/Warner Bros.
ERSCHEINT	März 2009
VERGLEICHBAR	Stranglehold, Max Payne 2

MICHAEL GRILL

Wesley kann um die Ecke schießen! Klingt toll. Blöd nur: Selbst wenn der Held ein Rad schlagen, Fliesen legen, Mehrfach-Stäbchen häkeln oder wie Baby Born Bäuerchen machen könnte, würde es dem Spiel genau so viel (oder wenig) bringen. Ich schieß doch nicht um die Ecke, nur weil ich es kann! Es muss mir auch was bringen, es muss notwendig sein. Und das war es zumindest bei der gezeigten Version nicht wirklich. Vielmehr fiel *Wanted* durch Brutalität als durch Ideen auf, was mich persönlich aber durchaus anspricht. Ich bin ja auch ein krankes, hundebabyquälendes Schwein.

>>Das nervt jeden Mann: Wenn die Alte mal wieder klammert.<<

Alma ist mittlerweile groß, aber noch immer schaurig.

F.E.A.R. 2: PROJECT ORIGIN

Das größere Übel

AUF DVD
VIDEO

Wenn aus Kindern Leute werden, ist das Gröbste überstanden. Nicht so bei Alma, die ist auch erwachsen ein echter Horror!

Es gibt nur wenige Dinge auf der Welt, die wir ernsthaft fürchten: dass Angelika Merkel Modeministerin wird, dass Tine Wittler eines Tages nackt in der Redaktion auftaucht und Alma. Zuletzt genanntes Horror-Gör ließ uns in *F.E.A.R.* das Blut dermaßen in den Adern gefrieren, dass es bis heute noch nicht ganz aufgetaut ist. In den vergangenen drei Jahren ist das Miststück erwachsen geworden und sucht uns schon bald im offiziellen Nachfolger *F.E.A.R. 2: Project Origin* wieder heim. Wir haben den Titel angespielt und sahen intelligentere Gegner, abwechslungsreiche Schauplätze und eine packend erzählte Hintergrundhandlung ...

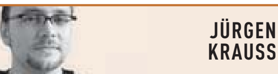
DER ANFANG VORM ENDE

Die Geschichte setzt rund 30 Minuten vor dem Ende von *F.E.A.R.* ein, also kurz bevor eine atomare Explosion die halbe Stadt in Schutt und Asche legt. Als Michael Becket erkunden Sie dabei in der Ich-Perspektive sowohl neue wie altbekannte – wenn auch durch die Explosion veränderte – Schauplätze. Bei unserer Vorab-Anspielstunde begeisterte uns vor allem ein Abschnitt, in dem wir durch eine schwer lädierte Grundschule schlichen und es mit subtilem Grusel, plötzlichen Schockmomenten und einem Gegner zu tun bekamen, der wie ein Puppenspieler Soldaten an Schnüren umherführte. Die Elite-Power-Armor-Kampfanzüge (kurz: EPA-Kampfanzüge) bringen frischen Wind ins Spiel: Wie in einem Panzer auf Stelzen säen Sie damit Angst, Schrecken, Raketen und jede Menge anderer großkalibriger Geschosse unter Ihren Feinden. Praktisch: Ist das Teil im Eimer, schleudert es Sie nach draußen und repariert sich selbstständig. Danach dürfen Sie wieder an Bord und weiterstelzen. Jürgen Krauß

Info: www.whatisfear.com

F.E.A.R. 2: Project Origin

GENRE	Ego-Shooter
HERSTELLER	Monolith/Warner Bros.
ERSCHEINT	13. Februar 2009
VERGLEICHBAR	F.E.A.R., Dead Space



JÜRGEN KRAUSS

Die Neuerungen in *F.E.A.R. 2* sind ziemlich lässig: mechartige Fahrzeuge, intelligentere Gegner, apokalyptische Schauplätze und so weiter. Jedoch erinnern gerade die Horror-Elemente so stark an die Vorlage, dass (zusammen mit dem bewährten Spielprinzip inklusive Zeitlupen-Funktion) kein so gruselig kribbelndes Spielgefühl aufkommt wie seinerzeit bei *F.E.A.R.* Trotzdem: Wenn Monolith jetzt keinen Bockmist mehr baut, wird *Project Origin* auf jeden Fall ziemlich gut – ob es der Vorlage das Wasser reichen kann, bleibt aber noch abzuwarten.



>>„Aua, das ist unbequem. Könnt ihr mich bitte umlegen?"<<

Mitglieder der Delta Strike Force untersuchen eine Leiche.



In einem mechartigen EPA-Kampfanzug ballern Sie durch ein Loch in einer Wand.

>>Nicht jedermanns Sache: moderne Kunst.<<

Mit unserer gewaltigen Frost-Armee greifen wir den Boss der Karte an (das riesige, blau-gelbe R-Rex-Ding in der Mitte).

BATTLEFORGE

Gut gemischt!

Electronic Arts und Innovationen passen so gut zusammen wie Damenstrümpfe und Senf? Das war einmal! Strategen oder Tabletop-Spieler – wer sind die größeren Nerds? Diese Frage ist mit dem neuen Werk von EA Phenomic geklärt. Denn *Battleforge* vereint die beiden Welten zu einem gewagten Massive-Multiplayer-Online-Genremix. Während Frontschweine vom Format eines Harald Fränkel schreiend das Weite suchen, reiben sich Fans von Trading-Card-Verkaufsschlagern wie *Magic* die Hände. Zu Recht?

KARTENLESEN

Sobald Sie mit den EA-Servern verbunden sind (unglaublich, das ist kostenlos!), erstellen Sie sich zunächst mal Ihren Charakter. Zu beachten: Es ist vollkommen wurscht, wie der aussieht – Sie werden ihn im Spiel nie sehen. Dann dürfen Sie sich wie in herkömmlichen Trading-Card-Spielen ein Kartendeck aus 20 Deckeln zusammenstellen. Diese Dinger stehen für Einheiten, Gebäude und Zaubersprüche und kommen in vier höchst unterschiedlichen Varianten daher: Feuer, Frost, Natur und Schatten – jede Art mit individuellen Stärken und Schwächen. Feuer-Karten beispielsweise machen mörderischen Schaden, bringen aber in der Verteidigung nicht viel – ganz im Gegensatz zu den Frost-Einheiten ... Sie verstehen. Haben Sie sich schließlich Ihren Kartenpool zusammengeschustert, geht's auf in die Missionen.

GUTE MISCHUNG

Zunächst sehen Sie auf einer Übersichtskarte, welche Aufträge verfügbar sind. Cool: Den Großteil der Einsätze spielen Sie im Koop-Modus mit anderen Spielern. Sie müssen auf einen ausgewogenen Einheitenmix achten, sonst nippeln Sie schneller ab, als Möllemann für einen Fall aus 2.000 Metern



>>Vielleicht hätte Fräulein Wittler kein hautenges Abendkleid tragen sollen.<<

Im sogenannten „Sandkasten“ dürfen Sie alle Karten ausprobieren.

>>Neuer Trend: Wasserpfeifen-Modding.<<

Mit wenigen Handgriffen können Sie sich Ihr einzigartiges Kartendeck erstellen.

Höhe braucht. Optional stehen auch Solo-Missionen an, aber die machen lange nicht so viel Spaß wie die Teamarbeit.

AUF IN DIE SCHLACHT

Stehen Sie dann auf dem Schlachtfeld, müssen Sie zunächst Kraftquellen anzapfen, die Sie stetig mit Energie versorgen. Die benötigen Sie, um Einheiten, Gebäude und Zauber auf der Karte zu beschwören. Ressource Numero 2 sind sogenannte Elementarkugeln, die ebenfalls im Viergespann daherkommen und die Verwendung der verschiedenen Kartenarten erlauben. Je mehr Kugeln eines Elements Sie unter Ihrer Kontrolle haben, desto mächtigere Karten dürfen Sie spielen. Müssen Sie anfangs mit mickrigen Soldaten und schwächlichen Abwehrtürmen auskommen, dürfen Sie später, wenn Sie sich vier Kugeln unter den Nagel gerissen haben, riesige Übermonster in die Schlacht schicken, gigantische Feuerbälle oder Eistürme einsetzen. Fett!

WAS HEISST DAS JETZT?

So toll das klingen mag, so offenbart der Titel auf dem Schlachtfeld Schwächen. Beispielsweise laufen bei einem Angriff Einheiten ineinander und sind nicht mehr anzuwählen. In diesem Farbrausch-Chaos ist es dann unmöglich, die Übersicht zu behalten – was nicht zuletzt an der mittelprächtigen Grafik liegt. Alles in allem dürfen sich Genre-Fans jedoch auf einen gewaltigen Spielplatz mit jeder Menge Karten und noch mehr Abwechslung freuen. Die Beta läuft übrigens noch bis Januar. Also: reinspielen! Michael Grill

Info: www.battleforge.com

Battleforge

GENRE	Echtzeitstrategie
HERSTELLER	EA Phenomic/Electronic Arts
ERSCHEINT	1. Quartal 2009
VERGLEICHBAR	Magic: The Gathering



MICHAEL GRILL

Die *Starcraft*-Blumenthals, die sich bis in die frühen Morgenstunden über die beste Terraner-Rush-Taktik unterhalten können, sind mir genauso suspekt wie die Kellerkinder, die tausende Euro in *Magic*-Karten investieren und diese dann auch noch in Schuhschachteln mit sich rumschleppen. Würgereiz! *Battleforge* vereinigt das „Beste" beider Welten. Na, gratuliere! Wer sich zu einer der oben genannten Gruppen zählt, dem sei erstens mein Beileid versichert und zweitens *Battleforge* ans Herz gelegt. Sie werden garantiert Spaß damit haben, Sie Freak!

Fernkämpfer sollten Sie – wie in jedem anderen Strategietitel – hinter der Front einsetzen.

>>Blöde Idee: Viagra schnupfen.<<

Gegen solch gewaltige Bossgegner sollten Sie mit Standard-Einheiten gar nicht erst angreifen.

>>Hat ordentlich zugelegt: Spiderman.<<

In großen Schlachten mit vielen Einheiten geht schnell mal die Übersicht verloren.

Gefährlicher Gegner: Dieser Tyranid macht selbst mit mehreren Space Marines kurzen Prozess.

>>Schlecht gelaunt: die Lila-Laune-Spinne.<<

WARHAMMER 40.000: DAWN OF WAR 2

Woah, Hammer!

AUF DVD
VIDEO

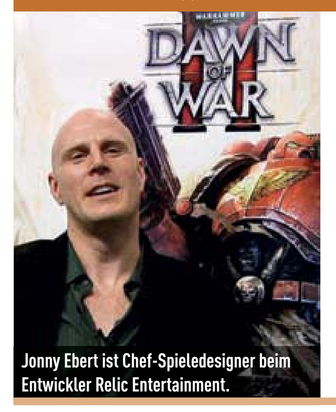
Echtzeit-Strategen und *Warhammer*-Fans, aufgepasst! Anfang 2009 soll der zweite Teil der *Dawn of War*-Reihe auf Ihre Festplatte kommen.

Alles neu macht der Mai; vielleicht aber auch schon einer der Monate davor. Denn wenn *Warhammer 40.000: Dawn of War 2* Anfang 2009 erscheint, ändern sich einige grundlegende Elemente im Spielablauf. Wir verraten Ihnen, welche das sind!

OBDACHLOS

Wie im *Warhammer*-Universum üblich, bekriegen sich auch diesmal vier Parteien (dazu später mehr). Anders als in üblichen Strategietiteln starten die Missionen in *Dawn of War 2* nicht mit dem Basisbau. Ebenso wenig schicken Sie Ressourcensammler mit der Intelligenz einer blonden Amöbe los. Es gibt nämlich weder Basen noch Rohstoffe. Die einzigen Gebäude, die Sie im Spiel finden, sind kleine Stützpunkte. Erobern Sie diese, werden Ihre Truppen geheilt. Das ist auch bitter nötig – der Schwierigkeitsgrad soll im Vergleich zu Teil 1 zunehmen. Sie beginnen mit nur einem oder mehreren Helden und deren Unterstützungstruppen. Pro Mission befehligen Sie maximal fünf dieser sogenannten Squads. Deren Aufstellung legen Sie vor dem eigentlichen Einsatz fest. Womit wir auch schon bei der zweiten Änderung wären, die sich der Entwickler Relic Entertainment ausgedacht hat: Ihre Helden und Einheiten erhalten im Verlauf des Spiels Erfahrungspunkte. Diese stecken Sie zwischen den Missionen rollenspielähnlich in Talente und Fähigkeiten Ihrer Helden und steigern so deren Kampf-

INTERVIEW „DER SPIELER WILL NICHT IN JEDER MISSION NEU ANFANGEN."



Jonny Ebert ist Chef-Spieledesigner beim Entwickler Relic Entertainment.

Im Interview mit PC ACTION plauderte Jonny Ebert über die Neuerungen in *Dawn of War 2*.

PC ACTION Der Einzelspielermodus fühlt sich komplett anders an als bisher. Vor allem die Rollenspiel-Anteile fallen auf. Steht ihr etwa auf Rollenspiele?

Jonny Ebert: Wir wollten einige grundlegende Probleme des Genres Echtzeitstrategie lösen. [...] Erstens: Der Spieler will nicht in jeder Mission neu anfangen. Das ist langweilig. Man schaltet neue Einheiten frei, kriegt Belohnungen ... und nach der Mission ist alles weg und der Spieler fängt wieder von vorne an. Also war unser erstes Ziel: keine Neuanfänge in *Dawn of War 2*. Zweitens: Wir finden, dass Echtzeitstrategietitel den Spieler nicht genügend belohnen. In jedem anderen Genre (etwa in Rollenspielen) erhält man ständig Belohnungen und Rückmeldungen, wie gut man sich schlägt. Das wollten wir auch einbauen. Und drittens: Wir wollten eine stärkere Verbindung zwischen dem Spieler und seinen Einheiten aufbauen. Und das Problem dabei ist unserer Meinung nach, dass der Spieler seine Truppen oftmals ruhigen Gewissens opfern kann, ohne dass er mit Konsequenzen rechnen muss. [...] Daher steuert man in der Kampagne immer dieselbe Spezialeinheit, die mit jedem abgefeuerten Schuss besser wird und konstant neue Ausrüstung als Belohnung einheimst. [...]

PC ACTION Der Mehrspielermodus orientiert sich aber stark am Vorgänger. Warum?

Jonny Ebert: Wir wollten, dass sich der Mehrspielermodus vertraut anfühlt. [...] Wir wollten aber auch, dass man sich wie auch in der Kampagne auf die Kämpfe und seine Squads konzentrieren kann. Also haben wir die Ressourcenverwaltung und den Basisbau vereinfacht und komfortabler gestaltet. [...]

PC ACTION Kann man im Mehrspielermodus alle vier Rassen spielen?

Jonny Ebert: Ja. [...] Der herunterladbare Inhalt wird nur den Einzelspielermodus betreffen.

>>Bald olympisch: Turmsprengen.<<

Neben Infanteristen setzen die Space Marines auch Kampfroboter (Bildmitte) ein.

Grafikeffekte wie solche Explosionen sehen für ein Strategiespiel fantastisch aus.

>>Speed Dating: Es funkt gewaltig.<<

In dieser staubigen Stadt geht es wüst zu. Die Truppen nutzen dabei jede mögliche Deckung.

Dieser Ork versucht vergeblich, vor der Übermacht der Space Marines in Deckung zu gehen.

kraft. Zudem erbeuten Sie von besiegten Widersachern Ausrüstungsgegenstände, etwa besonders mächtige Wummen, und verteilen die guten Stücke unter den einzelnen Helden. *World of Warcraft* und Konsorten lassen grüßen. Gelegentlich laufen Ihnen Boss-Gegner über den Weg. Die Kerlchen sind nicht so einfach totzukriegen, locken dafür aber mit exklusiven Belohnungen, also mit besonders hochwertigen Gegenständen. Ebenfalls neu im Vergleich zum ersten Teil ist die zerstör- und verformbare Umgebung. Hier stand offensichtlich *Company of Heroes* Pate – ebenfalls von Relic Entertainment entwickelt.

RASSIG

Im Einzelspielermodus daddeln Sie lediglich die Kampagne der Space Marines, die dafür mit 25 Haupt- und mindestens ebenso vielen Nebenmissionen ordentlich Beschäftigung verspricht. Die übrigen drei Rassen (Orks, Eldar und Tyraniden) kommen später als Download. Relic Entertainment hat zumindest die beiden zuerst genannten Völker bestätigt. Im Mehrspielermodus hingegen rockt das aus *Dawn of War 1* bekannte Spielprinzip, aufgelockert durch einige Neuerungen. Bis zu drei Spieler schließen sich zu einer Mannschaft zusammen, wählen jeweils ihren Helden (aus drei verfügbaren Klassen pro Rasse) und machen die gegnerische Basis platt. Es geht auch strategischer: Wer die meisten Kontrollpunkte auf der Karte besetzt, lacht am Ende den Verlierer aus. In Ihrer eigenen Basis (ja, die gibt es doch noch, aber eben nur im Mehrspielermodus) schalten Sie nützliche Erweiterungen, sogenannte Upgrades, für die laufende Partie frei und bauen diverse Truppentypen. Technisch macht *Dawn of War 2* einen sehr guten Eindruck. Für uns Action-Fanatiker sehr wichtig: Relics hauseigene Grafik-Engine lässt die Explosionen besonders mächtig krachen!

Sascha Lohmüller

Info: www.dawnofwar2.com

Warhammer 40k: Dawn of War 2

GENRE	Echtzeitstrategie
HERSTELLER	Relic Entertainment/THQ
ERSCHEINT	1. Quartal 2009
VERGLEICHBAR	Dawn of War 1, Worldshift

SASCHA LOHMÜLLER



Rollenspiel und jede Menge Action: klingt wie ein Privatvideo von FIA-Chef Max Mosley, ist aber in Wirklichkeit das rundum erneuerte Spielprinzip von *Dawn of War 2*. Und ähnlich wie das besagte Filmchen sorgt auch eine Ankündigung der Entwickler für Entrüstung. Die packen nur eine Kampagne ins Spiel und bieten den Rest nachträglich an. Fast so eine Schnapsidee wie die von Blizzard mit *Starcraft 2*. Das kommt nämlich auch in Häppchen. Wenn der Spielumfang jedoch stimmt, wird *Dawn of War 2* wie Weihnachten, Ostern und der erste Sex zusammen.



>>Haben's eilig: Blutspender.<<

Eine magiebegabte Eldar lässt den zwei Orks keine Chance. Mit Blut geizt *Dawn of War 2* nicht.



An einem Engpass bekriegen sich schwer bewaffnete Space Marines mit anrückenden Ork-Truppen.

TEST

PC ACTION: Unsere Vorsätze

Es mag auf den ersten Blick anders erscheinen, doch selbst PC ACTION folgt Regeln. Hier die wichtigsten für Sie zum Auswendiglernen:

1. **Wir wollen Action! Immer!**
   Der Titel unseres Magazins ist Programm: Unsere Seiten drehen sich in erster Linie um Actionspiele. Auf solchen Titeln liegt unser Fokus, obwohl wir Ihnen selbstverständlich den kompletten Marktüberblick bieten.
2. **Das Leben ist ernst genug!**
   Wir bewerten Spielspaß und berichten monatlich über ein Hobby, bei dem Spaß die entscheidende Rolle spielt. Deshalb wollen auch wir Ihnen Spaß bereiten: Lesespaß.
3. **EHRLICHKEIT schreiben wir groß!**
   Wegen Sachzwängen entstehen Tests und Vorschauen manchmal nicht unter Laborbedingungen. Wir sagen Ihnen seriös, wann das der Fall ist und aus welchem Grund.
4. **Wir verlängern Ihren Spielspaß!**
   Es gibt mehr als nur die neuesten Spiele. Oft noch lange nach dem Verkaufsstart produzieren Hobby-Entwickler teilweise erstklassige Zusatzprogramme, Karten und Mods zu Ihren – und unseren – Lieblingsspielen. Die besten finden Sie Monat für Monat auf unserem Begleit-Datenträger. Und das seit über elf Jahren.
5. **Sie sind uns wichtig – und Spiele!**
   Wir machen unseren Job schon lange und lieben ihn mehr als die Unsummen, die wir damit verdienen. Trotzdem nehmen wir uns selbst nicht zu wichtig. Unsere Leser und Spitzenspiele dagegen umso mehr. Deshalb spielen wir, so lange es geht, um für Sie zu einem möglichst objektiven Urteil zu kommen.
6. **Wir beißen Sie nicht!**
   Zumindest nicht, wenn wir schon gegessen haben. Deshalb versuchen wir, jeden seriösen Leserbrief auch seriös zu beantworten – nur nicht im Heft! Auf den Leserbriefseiten kennen wir keine Gnade.
7. **Ihre Meinung ist gefragt!**
   Wir laden Sie herzlich ein, PC ACTION mitzugestalten. Teilen Sie uns per E-Mail, Post oder auf www.pcaction.de Ihre Meinung mit. Gute Ideen und Vorschläge setzen wir so schnell wie möglich um.


Die US-Soldaten nehmen einen heranstürmenden japanischen Kämpfer aufs Korn.
>>„Er läuft allein aufs Tor zu und müsste nur noch schießen!“<<
AUF DVD
PATCH

CALL OF DUTY: WORLD AT WAR

Update: Für eine Handvoll Fehler

Der erste Patch für *Call of Duty: World at War* behebt einige Ungereimtheiten im Mehrspielermodus.

EGO-SHOOTER | Kaum steht der Titel in den Läden, gibt's auf unserer DVD schon das erste Update! Die Verbesserungen kommen vor allem Spielern zugute, die sich im Netz gerne gegenseitig Blei in den Hintern pusten (damit ist Schießen gemeint und nicht das, was Sie vielleicht denken). Levelfehler, sogenannte Leaks, in bestimmten Levels sowie gelegentliche Abstürze gehören der Vergangenheit an. Der Server-Browser ist nun benutzerfreundlicher. Zudem schraubten die Macher an der Balance der Waffen. Auch Mods funktionieren endlich im Mehrspielermodus. Wir warten indes gespannt auf einen Nackt-Sowjet-Patch. Sascha Lohmüller

Info: www.callofduty.com

Testphilosophie: So blickst du durch!



PC ACTION GOLD
Den besten Spielen des Monats verleihen wir diese Auszeichnung. Hier können Sie ohne Reue zugreifen.



PC ACTION PREISTIPP
Pfennigfuchser bekommen mit derart ausgezeichneten Produkten viel Gegenwert zu einem fairen Kurs.



PC ACTION BETA-TEST
Unter anderem kommen Spiele mit Online- oder Mehrspieler-Schwerpunkt oft langsam in Schwung, weil anfangs etwa die Server nicht laufen. Wir liefern dennoch alle Informationen und ein Tendenz-Urteil zum Erstverkaufstag.

Wertung	Hardware	Bedeutung
91 - 100%	1 - 1,49	**HERAUSRAGEND:** Wer hier keinen Spaß hat, sammelt besser Bierdeckel oder Briefmarken.
81 - 90%	1,5 - 1,99	**SEHR GUT:** Selbst Genre-Fremdgänger könnten für solche Spiele das Sparschwein schlachten.
71 - 80%	2 - 2,49	**GUT:** Verliebte Menschen verzeihen kleine Schwächen. Genre-Anhänger tun das auch.
61 - 70%	2,5 - 2,99	**BEFRIEDIGEND:** Na ja, für Fans können auch Zweitligaspiele noch spannend sein ...
51 - 60%	3 - 3,49	**AUSREICHEND:** Mittelfeldgeplänkel sind bekanntlich nicht dauerhaft unterhaltsam.
41 - 50%	3,5 - 3,99	**MANGELHAFT:** Technik- oder Designmängel? Eine Frage der persönlichen Schmerzgrenze.
≤ 40%	4 - 6	**UNGENÜGEND:** Gehen Sie mit Ihrem Geld lecker essen. Oder ins Kino. Oder zur Sparkasse.

Wertungssystem & Wertungskasten: So geht's!

Auf seriöse und nachvollziehbare Beurteilungen von PC-Spielen können Sie bei PC ACTION vertrauen.

Wertungen sind Philosophiefragen. Insbesondere gilt das dann, wenn emotionale Urteile gefällt werden, wie etwa über den Spaßfaktor eines Spiels. Der fällt individuell unterschiedlich aus, ist nicht hundertprozentig messbar, wie etwa der Bremsweg eines Autos. Kann man ein Spiel beurteilen, indem man die Summe seiner Komponenten betrachtet und dann zusammenrechnet? Wir meinen nein. Spiele wie *Tetris*, mit mieser Grafik, aber genialer Spielmechanik, hätten in so einem System kaum die Chance auf eine Spitzenwertung. Zudem sind einzelne Bestandteile eines Spiels je nach Genre unterschiedlich wichtig. Ein Beispiel: Ein Sportspiel mit verhunzter Steuerung ist nicht spielbar, disqualifiziert sich selbst. Bei Adventures, Ego-Shootern oder Strategiespielen ist die Steuerung dagegen ein weitestgehend standardisierter „Hygienefaktor". Hier rückt die Steuerung nur ins Interesse, sollte diese absolut genial sein oder gar nicht funktionieren. Gedankensprung: Was passiert, wenn Sie mit Freunden aus dem Kino kommen? Sie diskutieren über den Film. Sie reden über die stärksten Szenen und über die Dinge, die Ihnen überhaupt nicht gefallen haben. Bei Spielen ist das ebenso. Die größten und schlimmsten Momente und deren Zahl bleiben haften, sind letztlich Grundlage Ihrer ganz persönlichen Spielspaßwertung. PC ACTION objektiviert durch mehrere Tester pro Titel und exakte Vergleiche innerhalb eines Genres die Ergebnisse dieses Systems, verfährt ansonsten ebenso. Zudem erfahren Sie in unserem Wertungskasten exakt, welche Faktoren dafür verantwortlich sind, dass ein Spiel sein Potenzial nicht voll ausschöpft.

PC ACTION

PREIS € 5,30
TERMIN 17. Januar 1996

GENRE	Action
ENTWICKLER	PC ACTION
VERTRIEB	Computec Media
SPRACHE/TEXT	Deutsch/Komisch
DEUTSCHE VERSION GESCHNITTEN	Ja

MINDESTENS
1 Chefredakteur, 1 Stellvertreter, 2 Leitende Redakteure, jede Menge Fußvolk, 2 GB Grips, 1 Prise Humor

MEHRSPIELER-OPTIONEN
Nur hintereinander möglich, denn auf der Toilette sitzt jeder allein. Hoffentlich.

PREIS/LEISTUNG	95%
GRAFIK	86%
SOUND	77%
STEUERUNG	68%
MEHRSPIELER	59%

SPIELSPASSWERTUNG:	100%
Unglaublich viel Blödsinn	-20%
Igitt, jetzt zusätzlich seriöse Bildunterschriften	-20%
Tester-Team zu kompetent	-20%
Ich kann die DVD nicht wenden	-20%
Redaktion ist nie nackt zu sehen	-20%
=	

UNGENÜGEND
Krass, konkret, korrekt: Das mögen humorlose Pedanten natürlich nicht.



EINZELSPIELER

Das beschäftigt die PC ACTION-Redaktion in diesem Monat

Was denkt ein Action-Fan über ein Adventure und ein Adventure-Freak über eine Ballerorgie? Hier beurteilt jeder Redakteur des PC ACTION-Teams die wichtigsten Titel der Ausgabe nach seinem Geschmack.



WOLFGANG FISCHER	ALEXANDER FRANK	JÜRGEN KRAUSS	MICHAEL GRILL	MARC BREHME	ANDREAS BERTITS
A VAMPYRE STORY (siehe Seite 72)					
■■■	■■■	■■	■	■■■	■■■
Bleich ist beautiful – gilt für meinen Hintern genauso wie für Mona.	Ich mag Vampire, ich mag Adventures. Aber das saugt mich nicht so richtig rein.	Bleiche Blutsauger erinnern mich irgendwie ans Finanzamt. Pfui!	Schickt solche Sachen doch bitte an die Kollegen von PC Games, die haben das verdient.	Ich bin etwas enttäuscht. Zu kurz, zu wenig Hinweise, aber geniale Dialoge.	Die Rätsel sind zwar unlogisch und unfair, die Atmosphäre dagegen super.
DER HERR DER RINGE: DIE MINEN VON MORIA (siehe Seite 80)					
■■■■	■■■	■	■	■	■■■■
Klasse! Aber mehr als ein Online-Rollenspiel verträgt meine Beziehung nicht.	Bei *Herr der Ringe* schlief mir schon immer das Gesicht ein.	Meine Meinung finden Sie in der alternativen Tonspur auf der Heft-DVD. Reinziehen!	Schon seit der Präsentation auf der GC hab ich mich nicht darauf gefreut!	Ein Online-Rollenspiel? Nee, lass mal. Langweilen kann ich mich auch anders.	Wie für mich gemacht: in dunklen, feuchten Höhlen treibe ich mich gerne herum.
GOTHIC 3: GÖTTERDÄMMERUNG (siehe Seite 74)					
■■	■■■	■	■	■■	■
Gothic-Mucke: gut. Gothic-Weiber: klasse. *Gothic*-Spiele: können mir gestohlen bleiben.	So viele Fehler haben nicht mal die Frauen! Und das soll was heißen!	Darf ich zu einem Spiel mal keine Meinung haben? Nein? Dann: langweiliger Unfug!	Übertrifft die grandiose Leistung des Hauptspiels noch um Längen!	Mit etwas mehr Zeit hätten es vielleicht etwas weniger Bugs sein können.	So viele Fehler haben sonst nur die Artikel von Redaktionsrusse Frank!
GRAND THEFT AUTO 4 (siehe Seite 12)					
■■■■	■■■■	■■■■	■■■■■	■■■■■	■■■
Sehr gut, nur leider ein paar Monate zu spät – zumindest für mich.	Das Spielgeschehen erinnert mich an mein Leben vor der PC ACTION.	Geiles Teil, nur Nikos Weibergeschichten gehen mir auf den Zeiger.	Hach, ich bin verliebt.	Geniales Spiel, dass ich aber schon auf der Playstation 3 verschlungen hatte.	Schon cool, aber ich hätte es in Form eines echten Rollenspiels besser gefunden.
NEED FOR SPEED: UNDERCOVER (siehe Seite 82)					
■■■	■■■■	■■■	■■	■■■■	■■
Undercover ist zwar nicht unterirdisch, aber kein Höhepunkt der Serie.	Das stand auf meiner *Most Wanted*-Liste für dieses Jahr. Verstehen Sie die Anspielung?	Da ist langsam die Luft raus. Aber wenigstens gibt's Polizei-Verfolgungsjagden.	Ja, eh. Aber in Zeiten eines *Race Driver: Grid* ist das einfach zu wenig.	Gepflegt rasen, ohne Angst vor einem Ticket zu haben. Das gefällt mir (immer noch) gut.	Laaaaaangweilig! Fällt den Leuten bei EA denn nicht mal was Neues ein???
PRINCE OF PERSIA (siehe Seite 56)					
■■■■	■■■■	■■■■	■■■■■	■■■■	■■■■
Wer wie Herr Brehme den neuen Stil genial findet, hat zu viele weibliche Gene.	Comic-Stil, kein Blut, keine Brüste ... Weiß nicht warum, aber mir gefällt's trotzdem!	Der Prinz hüpft viel geschmeidiger umher als Lara. Leider hat er keine Hupen. Blöd.	Grandios! Der turnende Blaublütler weiß einfach, was Spaß macht.	Sagt, was ihr wollt. Also MICH macht die neue Grafik so richtig an.	Da ich in Wahrheit auch ein verzauberter Prinz bin, ist es genau mein Spiel!
TOMB RAIDER: UNDERWORLD (siehe Seite 64)					
■■■■	■■	■■■	■■	■■■■■	■■■■
Die schönste Lara aller Zeiten – leider nicht im besten *Tomb Raider* aller Zeiten.	Von mir gibt's je einen Punkt für die Vorzüge der Hauptfigur.	Die schönsten virtuellen Rundungen aller Zeiten, so macht Arschäologie Spaß!	Die zwei Punkte hier gibt's nur, weil ich die Kamera unter Laras Hintern drehen darf.	Genau wie bei dieser Spieleperle. Diese Körpertexturen sind einfach nur geil. Höhö.	Juhuu, eine feuchte Lara, davon träumte ich schon lange ... schnüff.
WORLD OF WARCRAFT: WRATH OF THE LICH KING (siehe Seite 78)					
■■■■■	■■■■■	■	■■	■	■■■■
Und alles wieder auf Anfang: sehr routiniertes Add-on mit toller Handlung.	Ich darf nicht wieder süchtig werden! Ich darf nicht wieder ... Oh, zu spät!	Solange Blizzard kein *Wrath of the Bitch King* herausbringt, spiele ich auch kein *WoW*.	Blizzards Plan, die Menschheit verfetten und sozial verkrüppeln zu lassen, geht auf.	Oh Gott, schon wieder so ein MMORPG! Urgs! Geh weg, geh weg, geh weeeeg!	Einerseits genial, auf der anderen Seite ist so langsam die Luft raus.

Legende: ■■■■■ = Genial, ■■■■ = Gut, ■■■ = Okay, ■■ = Langweilig, ■ = ☠💣☹

Das Gastspiel des Monats

Reisen Amerikaner in fremde Länder, geht das oft nicht gut aus. Gott sei Dank macht Herr Matthews hier eine Ausnahme.

Besagter Herr, seines Zeichens Kreativdirektor im Entwicklerstudio Monolith, reist nämlich nicht nach Deutschland, um ~~den Frieden zu sichern, das Land zu befreien, den Terrorismus zu bekämpfen,~~ die amerikanische Kultur zu etablieren, sondern um uns eine spielbare Fassung von *F.E.A.R. 2: Project Origin* zu servieren. Und die vier gezeigten Levels machen definitiv Lust auf mehr. Weitere Infos, gewohnt schlechte Witze und eine Menge origineller Fragen finden Sie in unserer Vorschau ab Seite 48 und im Video-Interview auf unserer Silberscheibe.



>>„Vor der Diät war mein Gesicht sooo breit."<<

Dave Matthews von Monolith ist der künstlerische Leiter von *F.E.A.R. 2*.

Spielereferenzen

Die hier aufgelisteten Titel sind auf jeden Fall Ihr Geld wert:

ACTIONSPIEL		
Grand Theft Auto 4	Rockstar Games	2/2009
Mafia	Illusion Softworks	9/2002
Stranglehold	Midway Chicago	10/2007
ACTION-ADVENTURE		
Dark Messiah of Might and Magic	Arkane Studios	12/2006
Splinter Cell: Double Agent	Ubisoft	1/2007
Tomb Raider: Legend	Crystal Dynamics	5/2006
ACTION-ROLLENSPIEL		
Dungeon Siege 2	Gas Powered Games	10/2005
Freedom Force vs. The 3rd Reich	Irrational Games	6/2005
Titan Quest: Immortal Throne	Iron Lore	5/2007
ADVENTURE		
Ankh: Herz des Osiris	Deck13	1/2007
Jack Keane	Deck13	9/2007
Sam & Max: Season One	Telltale Games	12/2007
AUFBAU-STRATEGIE		
Anno 1701	Sunflowers	1/2007
Das achte Weltwunder	Funatics	5/2003
Siedler 5: Das Erbe der Könige	Blue Byte	1/2005
ECHTZEITSTRATEGIE		
Company of Heroes	Relic Entertainment	11/2006
Spellforce 2	Phenomic	5/2006
Supreme Commander	Gas Powered Games	4/2007
EGO-SHOOTER		
Bioshock	Irrational Games	10/2007
Call of Duty 4: Modern Warfare	Infinity Ward	1/2008
Crysis	Crytek	12/2007
FLUGSIMULATION		
Comanche 4	Novalogic	1/2002
Flight Simulator 10	Microsoft	1/2007
IL-2 Forgotten Battles	Ubisoft	4/2003
MEHRSPIELER-SHOOTER		
Battlefield 2	Dice	8/2005
Left 4 Dead	Valve	1/2009
Unreal Tournament 3	Epic	1/2008
ONLINE-ROLLENSPIEL		
Der Herr der Ringe: Online	Turbine	7/2007
Guild Wars: Nightfall	Arena Net	1/2007
WoW: Wrath of the Lich King	Blizzard	2/2009
RENNSPIEL		
Colin McRae: Dirt	Codemasters	8/2007
DTM Race Driver 3	Codemasters	4/2006
Race Driver: Grid	Codemasters	8/2008
ROLLENSPIEL		
Das Schwarze Auge: Drakensang	Radon Labs	10/2008
Fallout 3	Bethesda Softworks	12/2008
The Elder Scrolls 4: Shivering Isles	Bethesda Softworks	6/2007
RUNDENBASIERENDE STRATEGIE		
Civilization 4: Beyond the Sword	Firaxis	10/2007
Heroes of Might and Magic 5	Nival Interactive	7/2006
Medieval 2: Total War	Creative Assembly	12/2006
SONSTIGE SIMULATIONEN		
Die Sims 2	Maxis	10/2004
Guitar Hero 3: Legends of Rock	Aspyr	2/2008
Sid Meier's Pirates!	Firaxis	2/2005
SPORTMANAGER		
Anstoß 4 Edition 03/04	Ascaron	12/2003
Fußball Manager 09	Electronic Arts	01/2009
Heimspiel 2006	Greencode	7/2006
SPORTSPIEL		
Madden NFL 08	EA Kanada	11/2007
FIFA 09	EA Kanada	12/2008
Pro Evolution Soccer 2009	Konami	12/2008
TAKTIK-SHOOTER		
Ghost Recon Adv. Warfighter 2	Grin	8/2007
Rainbow Six: Vegas	Ubisoft Montreal	2/2007
S.W.A.T. 4	Irrational Games	5/2005
WIRTSCHAFTSSIMULATION		
Die Gilde	Jowood	4/2002
Port Royale 2	Ascaron	6/2004
Railroad Tycoon 3	Pop Top Software	1/2004

Der „neue" Prinz macht einen wesentlich frischeren Eindruck als bei den Vorgängerspielen.

>>Jetzt noch homosexueller: Tokio Hotel.<<

PRINCE OF PERSIA

Da gehst du die Wand hoch!



AUF DVD
VIDEO

Ubisofts Märchenprinz lässt seine düstere Vergangenheit hinter sich und zeigt sich von der charmanten Seite.

Einen durchgängigen roten Faden gibt es in der *Prince of Persia*-Serie nicht. Erst hampelt der Typ 1989 als Pixelhaufen durch tröge 2D-Landschaften, erstrahlt 2003 in *The Sands of Time* als unbeleckter Jüngling, nur um in den Jahren darauf in *Two Thrones* und *Warrior Within* zur blutrünstigen Killermaschine zu mutieren. Im neuen Abenteuer, das sich schlicht *Prince of Persia* nennt, gibt der Herr wieder ein deutlich freundlicheres Gesamtbild als in den beiden brutalen Vorgängern ab. Es macht den Eindruck, als wolle Ubisoft sich wieder mehr dem Massenmarkt zuwenden – deshalb sieht der neue Prinz auch aus wie der Traum aller Schwiegermütter. Um die Sache perfekt zu machen, hätte man den Typen eigentlich Ralph Wollner nennen müssen, aber hier waren die Namensrechte schlichtweg zu teuer. Deshalb bleibt der Held in *Prince of Persia* auch anonym. Armer Kerl ...

BLÖDER ESEL

Während die Vorgänger durch den teils sehr hohen Schwierigkeitsgrad eine echte Belastungsprobe für das Nervenkostüm darstellten, bleibt *Prince of Persia* stets im fairen Bereich. Die Missionen werden zwar von mal zu mal knackiger, aber der Spieler lernt ja auch während des Spektakels dazu und kann die steigenden Ansprüche dadurch locker vertragen. Zu Beginn sehen Sie, wie der Prinz im Sandsturm umherirrt und seinen Esel Farah sucht. Da der feine Herr gerade etliche Abenteuer überstanden hat, ist das Vieh voll mit wertvollem Krimskrams und der namenlose Held will einfach nur nach Hause, um endlich ein Leben in Saus und Braus zu führen. Doch er findet kein Maultier – sondern Elika, eine Frau. Anmerkung: Es könnte natürlich sein, dass Elika eigentlich Erika heißen soll-



Oft hat es der Prinz mit übernatürlichen Gegnern zu tun.

Hier macht der Adelige einem Feind mit einem Spezialmanöver den Garaus.

In manchen Missionen müssen Sie spannende Flugpassagen meistern.

Manchmal versuchen die Feinde, Sie mit hinterhältigen Attacken außer Gefecht zu setzen.

Die Kletterpartien in schwindelerregenden Höhen erzeugen ein mulmiges Gefühl im Bauch.

Hier muss sich der Bursche wie ein Reckturner von Stange zu Stange schwingen.

te, es sich bei dem Übersetzer allerdings um einen Chinesen handelte, der den Namen nicht richtig aussprechen konnte. Denken Sie mal darüber nach!

DÜSTERE ZEITEN

Ist ja eigentlich auch egal, wie die Trulla heißt, vom vermissten Esel fehlt auf jeden Fall jede Spur. Aber Elika bringt Sie eh auf andere Gedanken, denn kaum haben Sie die Tante kennengelernt, stellen Sie fest, dass sie von einer Handvoll Soldaten verfolgt wird. Prompt bauen die Entwickler geschickt ein Tutorial ein: Per Einblendungen am unteren Bildschirmrand erklärt Ihnen das Programm, wie unser Prinz am effektivsten den Säbel schwingt, Angriffe pariert und imposante Spezialmanöver (dazu später mehr) zum Besten gibt. Bereits hier fällt auf, dass die Programmierer voll und ganz auf Pixelblut verzichten. Es klatscht bei Auseinandersetzungen zwar ein bisschen und getroffene Gegner schauen ein wenig verdutzt, aber ansonsten geht es in *Prince of Persia* genauso brutal zu wie in der *Sendung mit der Maus*. Nachdem Sie die wichtigsten Grundbegriffe erlernt haben, gelangen Sie mit Ihrer durchaus hübschen Begleiterin an einen beeindruckenden Tempel, der in einen riesigen Baum hineingebaut ist – der Baum des Lebens. Ab hier wird es ein wenig esoterisch: Gemeinsam mit Elika bahnen Sie sich einen Weg ins Innere des Gebäudes und treffen im Zentrum auf Elikas Vater, der unserem Prinz postwendend an die Wäsche will. Da der alte Sack aber keine Chance gegen die Wendigkeit des Jünglings hat, bekommt er schneller eins auf die Nase, als ihm lieb ist, und beschwört vor lauter Panik den Gott der Finsternis. Aha. Nette Geschichte. Von nun an ist die K***e schwer am Dampfen und das einst liebliche, farbenfrohe Land verwandelt sich in eine düstere Steinwüste. Die Aufgabe liegt auf der Hand: Sie müssen den gemeinen Gott wieder einfangen und

>>Engen die Bewegungsfreiheit ein: Eheringe.<<

Um die Ringe genau zu erwischen, müssen Sie im richtigen Moment die entsprechende Taste drücken.

>>Doofes Ritual: Daumendrücken.<<

Während der Flüge stürzen Sie bei der kleinsten Berührung mit einem Hindernis ab.

Elika ist eine echte Akrobatin und greift unserem Helden im Notfall unter die Arme.

für Friede, Freude, Eierkuchen sorgen. Wenn das nur so einfach wäre! Der Prinz hat alle Hände voll zu tun.

DIE HEILSBRINGERIN

Die Frage ist natürlich: Wie fängt man eine flüchtende Gottheit ein? Zum Glück hat Elika die Lösung parat und übergibt Ihnen eine Landkarte, die Sie jederzeit per Tastendruck aufrufen dürfen. Auf ihr befinden sich vier Gebiete: das Tal, der königliche Palast, die Stadt des Lichts und die Zitadelle. Sie müssen nun alle Orte abklappern und sie „heilen". Das bedeutet: Sie stellen die komplette Umgebung auf den Kopf und führen Elika zu bestimmten Plateaus, auf denen ein mysteriöser Kreis auf den Boden gezeichnet ist. Hier kommt es zu einem seltsamen Ritual: Die Holde kniet sich auf den Kreis, murmelt irgendwelchen Mist und schon schießt ein gleißender Lichtstrahl vom Himmel. In wenigen Sekunden verwandelt sich die öde Steinwüste in ein farbenfrohes Paradies mit flatternden Schmetterlingen und saftigen Pflanzen. Wenn Sie eine solche Szene sehen, haben Sie einen Level geschafft. Weil jedes der genannten Gebiete wiederum in vier Untersegmente aufgeteilt ist und es noch ein paar Bonusmissionen gibt, warten insgesamt satte 24 Gebiete auf Sie. Hektische Spieler schaffen es, das Abenteuer in zwölf Stunden zu lösen; Genießer brauchen zwischen 15 und 20 Stunden. Warum? In den ausladenden Spielwelten gibt es dermaßen viel zu entdecken, dass es nahezu an Frevel grenzt, sich nach getaner Arbeit sofort wieder aus dem Staub zu machen. Das wäre ja genauso, als wenn Sie nach einer super Nummer mit Gisele Bündchen gleich einpennen würden, wobei man das noch eher verstehen könnte.

AUF DEM SPRUNG

Sie kontrollieren den Adeligen aus der genreüblichen Verfolgerperspektive. Obwohl die Steuerung mit Maus und Tastatur mit ein wenig Übung nur wenig Probleme bereitet, empfehlen wir Ihnen, ein Gamepad anzuschließen. Wir haben mit dem Xbox-360-Controller das beste Ergebnis erzielt, da hier alle Knöpfe von Anfang an passend belegt sind und Sie nicht erst ewig herumkonfigurieren müssen. Das Allerwichtigste in *Prince of Persia*: Sie müs-



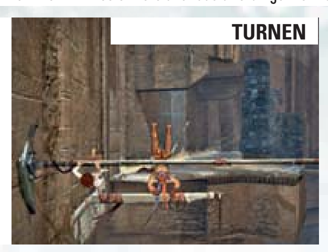
Die Frau, die auf Knopfdruck kommt

Elika ist intelligent, hübsch und macht nur das, was man ihr sagt. Ein fleischgewordener Männertraum sozusagen. Wir wollen sie heiraten!

Kennen Sie noch das Playstation-2-Spiel *Ico* von 2001? Auch hier steht der Hauptfigur ein computergesteuertes Mädchen zur Seite, das im Notfall helfend eingreift. Aber nun genug mit unnützem Wissen geprahlt. Obwohl wir anfangs skeptisch waren, uns auf eine KI-Tante zu verlassen, überzeugte uns die Dame voll und ganz. Einer ihrer größten Vorteile sind die Lichtkugeln, mit denen sie unserem Prinzen immer den Weg zeigt. Zum anderen erweist sich Elika im Kampf als äußerst schlagkräftig. Es gibt etliche Partnerkombinationen, mit denen Sie den Feinden gemeinsam auf die Nase hauen. Das sieht gut aus und kostet den Gegner ordentlich Lebensenergie. Außerdem erreicht man mit der Unterstützung der Dame Gegenden, wo man alleine nicht hinkommt: Bei hohen Felsen klettert sie auf die Schultern des Adeligen und zieht ihn anschließend nach oben. Am praktischsten ist allerdings die Möglichkeit, dank Elika gähnende Abgründe zu überwinden. Während des Sprunges reicht nämlich ein Tastendruck aus und Elika packt unseren Helden am Kragen, um mit ihm gemeinsam sicher auf der anderen Seite zu landen. Das eröffnet ungeahnte Möglichkeiten und verleiht dem Spiel Tiefe.

So spielt sich Prince of Persia

Eigentlich haben wir uns ein Prinzenleben anders vorgestellt: ein Dasein in einem prunkvollen Palast mit jeder Menge Lustsklavinnen. Beim Prince of Persia ist das allerdings nicht so.



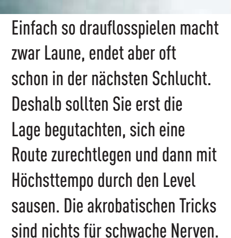
TURNEN

Die meiste Zeit des Abenteuers ist das Blaublut damit beschäftigt, wie wild von Felsen zu Felsen zu springen, Wände hochzuklettern und sich an Simsen entlangzuhangeln. Das alles macht wegen des atemberaubenden Tempos und der hohen Dynamik unheimlich viel Spaß.



KÄMPFEN

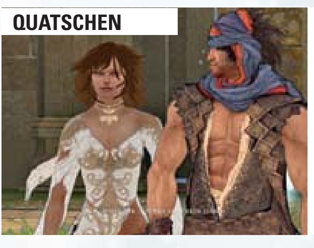
Bei den Auseinandersetzungen handelt es sich nicht um Massenkeilereien, sondern um Einzelduelle, die Sie mit List und Tücke meistern sollen. Das Kombo-System ist der Hammer und ermöglicht eine Vielzahl an Schlagvariationen. Zur Not greift Elika ein.





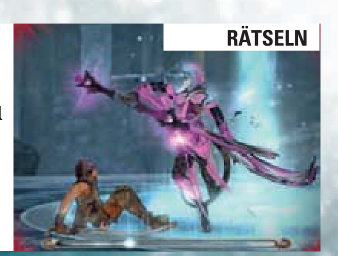
PLANEN

Einfach so drauflosspielen macht zwar Laune, endet aber oft schon in der nächsten Schlucht. Deshalb sollten Sie erst die Lage begutachten, sich eine Route zurechtlegen und dann mit Höchsttempo durch den Level sausen. Die akrobatischen Tricks sind nichts für schwache Nerven.



QUATSCHEN

Elika ist hübsch und intelligent, aber auch eine Labertasche vor dem Herrn. Sie nutzt nahezu jede Möglichkeit, um Ihnen Informationen über ihre Familie auf die Ohren zu drücken. Da die Infos teilweise wichtig sind, sollte man die Dialoge nicht abbrechen.



RÄTSELN

Hier und da hält das Programm ein paar Denksportaufgaben für Sie parat. Meist handelt es sich dabei um einfache Schalterrätsel oder Gegner, die sich nur mittels eines bestimmten Tricks besiegen lassen. Der Schwierigkeitsgrad bleibt auch hier im leichten Bereich.



STAUNEN

Prince of Persia strotzt vor anmutiger Zwischensequenzen. Hier wirkt das Spiel wie ein hochkarätiger Animationsfilm mit viel Liebe zum Detail. Besonders die „Heilungen" der von der Finsternis verseuchten Gebiete bieten feinsten Augenschmaus. Ganz großes Kino!

sen schnell spielen. Natürlich kann man die Levels auch gemächlich angehen und sich nach jedem Sprung in Sam-Fisher-Manier in aller Ruhe umsehen, um das weitere Vorgehen zu durchdenken. So ist das allerdings nicht gedacht. Erst wenn Sie wie ein wildes Äffchen durch die Gegend flitzen, kommt jene Dynamik auf, die in Spielerkreisen gern als „Flow" bezeichnet wird. Die Levels ähneln oftmals einem Hindernislauf, der stark an die Trendsportart Parkour erinnert. Ähnlich wie in *Mirror's Edge* jagen Sie durch das Terrain, springen über gähnende Abgründe, schwingen sich wie ein Reckturner an Fahnenstangen und hangeln sich ästhetisch an Simsen entlang. Außerdem besitzt der Prinz einen äußerst praktischen Krallenhandschuh, mit dem er sich eine Weile an Steilwänden festhalten und sogar an ihnen entlanglaufen kann. Das Ganze funktioniert ohne Pause. Die gelungene Steuerung unterstützt Sie dabei. Falls Sie mal einen Absprungswinkel nicht genau treffen, gleicht das Programm den Fehler aus – nur bei groben Schnitzern stürzt die Spielfigur schreiend in die Tiefe. Aber auch das ist egal, denn in *Prince of Persia* stirbt die Hauptfigur nicht. Ha! Sie denken nun bestimmt, man könne nach einem Fehler das Rad der Zeit zurückdrehen, wie etwa in *The Sands of Time*, aber das geht im neuen Teil nicht. Deshalb sorgt die fesche Elika dafür, dass unserem Prinzen kein Haar gekrümmt wird. Wenn der Bursche abrutscht und dem scheinbar sicheren Bildschirmtod entgegensaust, kommt es zu einer kurzen Zwischensequenz, in der ihn Elika mit einem schnellen Handgriff rettet und auf der letzten sicheren Absprungsplattform absetzt. So müssen Sie zwar einen kleinen Teil des Levels nochmal spielen, aber das lässt sich locker verschmerzen. Anfangs machten wir uns allerdings Gedanken, dass die vom Computer gesteuerte Tante den Spielfluss stört, das ist jedoch nicht der Fall. Elika hält sich stets im Hintergrund auf und kommt dem Prinzen nicht in die Quere. Sollte sie während einer Kletterpartie doch einmal im Weg sein, schiebt sie der Prinz mit einer geschmeidigen Animation beiseite, tauscht mit ihr die Plätze oder nimmt sie einfach Huckepack. Die Dame tritt nur

Die Entwicklung des Prügelprinzen

Männer sind wie ein guter Wein – sie werden von Jahr zu Jahr besser. Trifft das auch auf unseren geehrten Prinzen zu?



THE SANDS OF TIME (2003)
Der Kerl sieht aus wie aus dem Ei gepellt und ist genauso brutal wie Pumuckl. Deshalb ist das Spiel auch ab 12 Jahren.



WARRIOR WITHIN (2004)
Der Bursche hat Augenringe wie Horst Tappert und kennt gegenüber seinen Feinden keine Gnade mehr. Deshalb: USK 16



THE TWO THRONES (2005)
Der derbste Serien-Vertreter. Erstmals ist die deutsche Version geschnitten, um eine Altersfreigabe ab 16 Jahren zu bekommen.

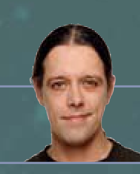


PRINCE OF PERSIA (2008)
Das Spektakel ist wieder wesentlich freundlicher und märchenhafter. Außerdem hat der Prinz seinen Charme zurück.

PC ACTION-Testlogbuch
Prince of Persia

Ich wusste es ja schon immer: Ich bin ein Prinz. Jetzt muss ich das bloß noch meiner Frau klarmachen ...

RALPH WOLLNER



MITTWOCH, 26.11.2008 | 9:30 Uhr
Was für ein Tag! Habe soeben die Testversion von *Prince of Persia* aus dem Postfach geangelt und sie mir sicherheitshalber an den Arm gekettet. Die Installation verläuft reibungslos und bereits das bunte, verträumte Menü bringt mich in Stimmung. Ich erzähle in der gesamten Redaktion herum, dass ich JETZT mit dem Test beginne und rege mich anschließend über die Rudelbildung vor meinem Monitor auf.

MITTWOCH, 26.11.2008 | 11:00 Uhr
Habe mir im Tutorial ordentlich Zeit gelassen und meine Kampfkunst gewaltig aufgepeppt. Zu meinem Entzücken macht meine Begleiterin Elika eine verdammt gute Figur und hat einen Augenaufschlag, der mich dahinschmelzen lässt. Wenn sie die Klappe aufmacht, kommt allerdings nur Esoterik-Mist heraus und ich wünsche mir insgeheim, dass sie ihr Mundwerk anders einsetzen würde ...

MITTWOCH, 26.11.2008 | 12:30 Uhr
Nachdem ich mich im Tempel herumgeprügelt habe, weiß ich endlich, worum es überhaupt geht. Ich soll gemeinsam mit meiner Partnerin alle Gebiete abklappern, die auf einer Landkarte eingezeichnet sind. Ich entscheide mich für die Stadt des Lichts und mache mich umgehend auf den Weg. Zum Glück weist mir Elika mit ihren Lichtblitzen die Richtung, ansonsten wäre es nahezu unmöglich, in den Felslabyrinthen den Überblick zu behalten. Bereits bei der zweiten Schlucht stelle ich erfreut fest, dass meine Spielfigur nicht in den Tod stürzen kann, da mir Elika mit ihren Zauberkräften in kritischen Momenten den Hintern rettet. Es dauert ein Weilchen, bis ich das Spielprinzip begriffen habe und nicht mehr wie eine Schnecke durch die Levels krieche. Nachdem ich die Turneinlagen einigermaßen verinnerlicht habe, sause ich durch die Gegend wie ein Pavian auf Kokain. Meine Begeisterung kennt keine Grenzen.

MITTWOCH, 26.11.2008 | 13:30 Uhr
Gerade eben habe ich den ersten Bossgegner ausgeschaltet. Es handelte sich um ein riesiges Steinmonster, das mich unter seinen dicken Füßen zerquetschen wollte. Hier fiel mir zum ersten Mal auf, dass mich Elika auch im Kampf unterstützt. Da meine Säbelattacken keine Wirkung zeigten, lotste sie das Biest an den Rand der Plattform und ich schubste es in die Tiefe – adios Amigo! Zum nächsten Level komme ich nicht mehr, da Herr Grill zum Wettrauchen einlädt. Nach zwei Schachteln in nur vier Minuten wird Kollege Fränkel zum Sieger erklärt. Weil uns nun allen schlecht ist, machen wir vorzeitig Feierabend.

DONNERSTAG, 27.11.2008 | 9:30 Uhr
Ein tolles Gefühl, wenn man morgens aufwacht und weiß, dass man, außer den ganzen Tag *Prince of Persia* zu spielen, nichts zu tun hat – und dafür auch noch unsagbar viel Geld bekommt. Nach fünf weiteren Stunden Zocken kommt jedoch langsam ein wenig Langeweile auf. Zum Glück sorgen die Sondereinlagen wie Teleporter- und Flugpassagen für Abwechslung.

DONNERSTAG, 27.11.2008 | 20:00 Uhr
Hurra – *Prince of Persia* ist gelöst. Gegen Ende hat das Spiel wieder deutlich an Fahrt aufgenommen.

GUTE ZEITEN



Die rasend schnellen Hüpfpassagen sind sehr dynamisch und machen mächtig Spaß.

SCHLECHTE ZEITEN



>>Eigentlich ganz leicht: Frauen begreifen.<<

Das ständige Gequassel von Elika geht auf die Dauer ganz schön auf die Nerven.



>>„Vorsicht, Großer! An dieser Frau verbrennst du dir die Finger.“<<

Um die Kämpfe gegen die Bossgegner zu gewinnen, brauchen Sie eine gute Taktik.

dann in Aktion, wenn Sie ihr per Tastendruck einen Befehl erteilen. Vorbildlich! Wenn das doch nur in der Wirklichkeit auch so wäre – die Welt könnte so schön sein ...

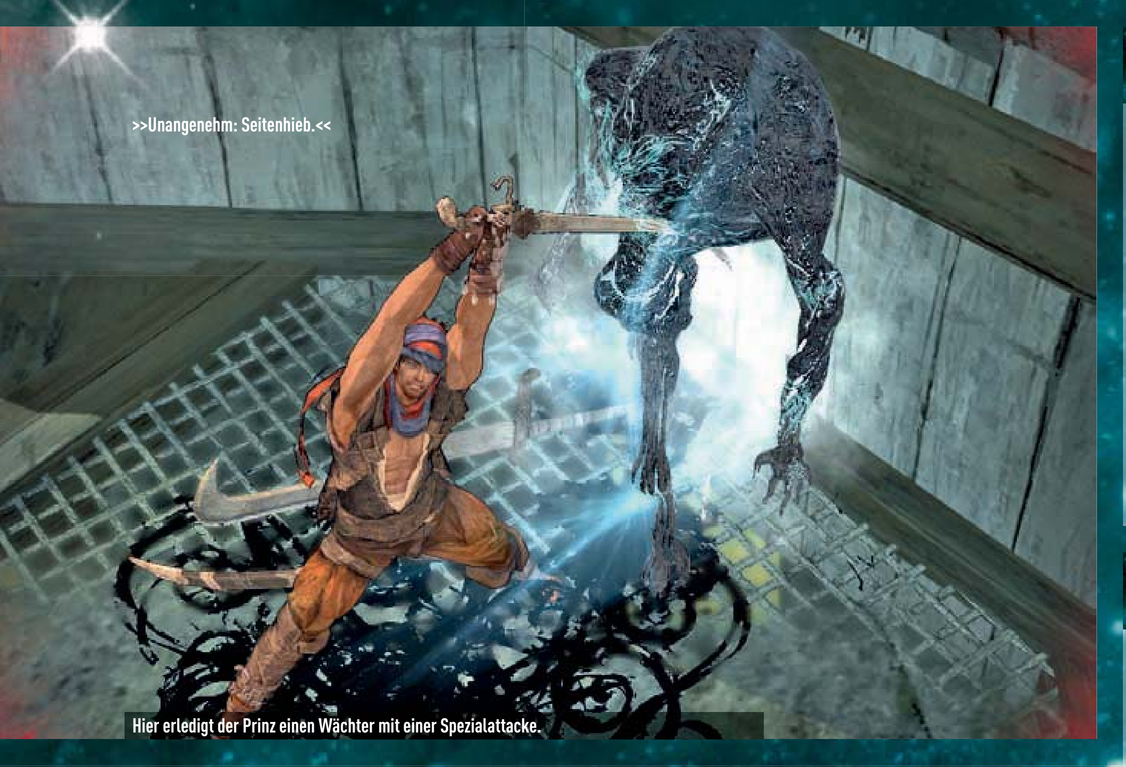
DA GEHT DIR EIN LICHT AUF!

Das Spielprinzip von *Prince of Persia* ist denkbar einfach. Zuerst kommt der Akrobatik-Teil, in dem Sie wie von der Tarantel gestochen durch den Level jagen und erst auf der gesuchten Plattform halt machen. Sollten Sie bei all der Hopserei einmal die Orientierung verlieren, genügt ein Tastendruck und Elika lässt eine Lichtkugel aus ihren Fingerchen schießen, die Ihnen den Weg zum Ziel weist. Wenn man dann nach gelungener Turnerei auf dem gesuchten Plateau landet, kommt es zu einem Kampf mit einem Bossgegner. Diese Gegner erweisen sich als äußerst gewieft und erfordern unterschiedliche Taktiken. Mal reicht es aus, dem Widersacher so lange den Säbel um die Ohren zu hauen, bis er aufgibt. Ein andermal ist der Feind gegen Waffengewalt immun und man muss ihn mit geschickten Körpertäuschungen an den Rand der Plattform treiben, um ihn schließlich hinunterzuschubsen. Im Gegensatz zu den Vorgängern kommt es im neuen *Prince of Persia* zu keinen Massenschlachten, es handelt sich immer um Einzelduelle. Da Sie bei diesen Auseinandersetzungen stets die richtige Strategie finden müssen, haben die Kämpfe sogar oftmals Rätselcharakter. Am meisten Spaß machten uns allerdings die Duelle, in denen Sie ordentlich drauflos-kloppen dürfen. Hier begeistert das clevere Kombo-System,



>>Die Horde hat zugeschlagen: vier tote Nachtelfen.<<

Die Heilungssequenzen gehören zu den schönsten Momenten des Spiels.


>>Unangenehm: Seitenhieb.<<

Hier erledigt der Prinz einen Wächter mit einer Spezialattacke.

mit dem Sie atemberaubende und akrobatische Schlagabfolgen aufs Parkett legen. Nette Hilfe: Im Pausenmenü lässt sich eine Liste aller Kampfmanöver aufrufen, so entdecken Sie neue Möglichkeiten. Dank der Vielzahl an Kombinationen dürfen Sie sich während der Prügeleien so richtig austoben – schön! Nachdem Sie den Level-Chef besiegt haben, findet die bereits erwähnte „Gebietsheilung" durch Elika statt – die Szene, wenn sich das trostlose Terrain in fruchtbares Land verwandelt, gehört dabei zu den schönsten Momenten des Spiels. Nachdem die Gegend wieder ergrünt ist, erscheinen überall im Level sogenannte Lichtkeime. Nun dürfen Sie erneut durch den ganzen Level turnen und die an Glühwürmchen erinnernden Dinger einsammeln. Wenn Sie genügend davon eingesackt haben, steht Ihnen das nächste Gebiet zur Verfügung und das Spielchen geht an einem anderen Ort von vorne los. Gerade zu Beginn kommt man ob der hohen Geschwindigkeit und Dynamik aus dem Staunen kaum heraus. Doch nach circa sechs Stunden nutzt sich die doch immer sehr ähnliche Spielweise langsam, aber sicher ab. Hinzu kommt, dass sich Elika als gnadenlose Labertasche entpuppt, die Ihnen in jeder freien Sekunde komischen Kram von wegen „die Verdammten haben Ihre Seele verloren" und so erzählt. Das bläht die ohnehin etwas bei den Haaren herbeigezogene Hintergrundgeschichte nur unnötig auf. Um die Spannung möglichst lange aufrechtzuerhalten, sind in regelmäßigen Abständen Spezialfähigkeiten eingestreut. So müssen Sie in manchen Levels umherfliegen oder sich durch die Gegend teleportieren – eine wirklich angenehme Abwechslung.

FILMREIFE INSZENIERUNG

Grafisch überzeugt der neue Prinz von Persien auf ganzer Linie. Die *Assassin's Creed*-Engine verleiht dem Spiel eine sehr detaillierte Optik, die stark an einen gemalten Comic erinnert. Das unterstützt die Atmosphäre à la Tausendundeine Nacht zusätzlich. Oft erinnert die Darstellung sogar an alte Cel-Shading-Titel wie zum Beispiel *XIII* – allerdings mit viel mehr Feinheiten. Auch akustisch erweist sich das neue Ubisoft-Spiel als vorbildlich. Alles in allem ein gelungener Massenmarkt-Auftritt des charmanten Prinzen. Ralph Wollner

Info: www.princeofpersiagame.com

RALPH WOLLNER



Während ich den neuen Teil testete, fühlte ich mich arg an meine Jugend erinnert! Warum? Weil da auch alle meinen kleinen Prinzen sehen wollten! Herrn Frank ging es ganz ähnlich, aber das sind wir Vorzeige-Langhaar-Typen ja gewohnt. Mir hat *Prince of Persia* auf jeden Fall schwer imponiert, obwohl ich als Verfechter der deftigen Kost dem Vorgänger *The Two Thrones* knapp den Vorzug gebe. Die wilde Hüpferei und die herrliche Dynamik machen bei *Prince of Persia* von der ersten Sekunde an süchtig. Obwohl dem Spiel ab etwa der Hälfte ein wenig die Puste ausgeht, ist *Prince of Persia* allemal ein Spitzenspiel, das sich kein Fan entgehen lassen darf.

ALEXANDER FRANK



Kollege Wollner, der Kerl mit der Ausstrahlung eines bekifften Pavians, genießt es, wenn Frauen ihm scharenweise hinterherlaufen. Dummerweise können seine Mama, seine Oma und die staatlich subventionierte Heilerziehungspflegerin nicht durchgehend auf ihn aufpassen, wie es die Elika in *Prince of Persia* mit dem Blaublut tut. Deshalb findet der Kerl die Hüpferei auch so toll. Na gut, mir gefällt sie ja auch, was vor allem an dem hohen Tempo des Prinzen und an den spannenden Boss-Kämpfen liegt. Zwar lässt nach einiger Zeit die Motivation nach, im Großen und Ganzen ist *Prince of Persia* jedoch ein sehr unterhaltsames Abenteuer.

Prince of Persia




PREIS	€ 45,-
TERMIN	11. Dezember 2008
GENRE	Action
ENTWICKLER	Ubisoft Montreal
VERTRIEB	Ubisoft
SPRACHE/TEXT	Deutsch
DEUTSCHE VERSION GESCHNITTEN	Nein

MINDESTENS
2,6 GHz Dual Core, 1 GB RAM (WinXP), 2 GB RAM (WinVista), 9 GB HD, WinXP

MEHRSPIELER-OPTIONEN
Der Prinz duldet keine Nebenbuhler – kein Mehrspielermodus.

PREIS/LEISTUNG	78%
GRAFIK	85%
SOUND	84%
STEUERUNG	84%
MEHRSPIELER	-

SPIELSPASSWERTUNG:	100%
- Auf Dauer eintönig	- 7%
- Langatmige Dialoge	- 4%
- Aufgeblähte Hintergrundgeschichte	- 4%
=	

SEHR GUT
Gelungene Turn-Orgie mit viel Witz und enormer Spielgeschwindigkeit.

85% EINZELSPIELER

Vergleich



PoP: The Two Thrones
Test in Ausgabe 02/06

PRO + CONTRA
+ Hervorragende Kämpfe
+ Hohe Langzeitmotivation
+ Spannende Hintergrungeschichte
- Leichte KI-Probleme

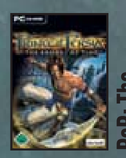
87% EINZELSPIELER



Prince of Persia

PRO + CONTRA
+ Hohes Spieltempo
+ Sehr dynamisch
- Auf Dauer zu monoton
- Zu viel Gequatsche

85% EINZELSPIELER



PoP: The Sands of Time
Test in Ausgabe 02/04

PRO + CONTRA
+ Super Atmosphäre
+ Tolle Rätsel
- Gegner teils strohdumm
- Sehr schwer

81% EINZELSPIELER
ABGEWERTET

ALTERNATE™

HARDWARE ■ SOFTWARE ■ ENTERTAINMENT





Samsung SpinPoint M5

160 GB 2,5" Festplatte

- HM160HC • 160 GB Speicherkapazität
- 8 MB Cache • 12 ms Zugriffszeit • 5.400 U/min
- IDE Ultra DMA/100



44,99

Xpertvision/Palit HD4870 Sonic Dual

PCIe 2.0 x16 Grafikkarte

- ATI Radeon HD4870 (750 MHz)
- 1 GB GDDR5-RAM (256 Bit, 3.800 MHz)
- „Smart Switch"-Technologie
- DirectX 10.1, OpenGL 2.1
- DisplayPort, HDMI, TV-Out DVI-I (HDCP, Dual Link)



219,90

LG GGC-H20LRB inkl. „Casino Royale"

16x DVD-Brenner/Blu-ray HD DVD-Combo

- liest 6x Blu-ray und 3x HD DVD
- LightScribe • SATA • inkl. Blu-ray Film: „Casino Royale"



99,99

GigaByte GA-EP43-DS3L

Sockel 775 Mainboard

- Intel P43 Chip • bis 1.333 MHz Bustakt
- 4x DDR2-RAM (1.066 MHz, Dual-Channel)
- 1x PCIe 2.0 x16, 4x PCIe x1, 2x PCI
- U-133, 6x SATA 3Gb/s
- 8x USB 2.0
- 8-Kanal HD Sound
- Gigabit-LAN
- ATX-Bauform

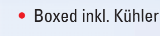


76,90

Intel® Core i7-920

Sockel 1366 Prozessor

- Prozessorkern „Bloomfield" 45 nm
- 4x 2.666 MHz Kerntakt
- 8.192 KB Level 3 Cache
- 4.800 MT/s (QPI)
- Sockel 1366
- Boxed inkl. Kühler



274,-

OCZ StealthXStream

400 Watt Netzteil

- 6x IDE, 2x Floppy, 4x SATA, 1x 6+2-polig (VGA)
- temperaturgeregelter 140 mm Lüfter
- bis zu 83 % Effizienz
- ATX 2.03, ATX12V 2.0



42,99

GeIL DIMM 8 GB DDR2-800 Quad Kit

Die GeIL Black Dragon Serie ist speziell für anspruchsvolle Gamer entwickelt und überzeugt durch hohe Performance und herausragende Stabilität dank 8-Layer PCB. Das GeIL GB28GB6400C5QC ist ein Bundle aus vier 2 GB DDR2 Speichermodulen.

- „GB28GB6400C5QC" Black Dragon
- DIMM DDR2-800 (PC2-6400)
- Timing: 5-5-5-15 • Kit: 4x 2 GB

GeIL®



79,90

Thermaltake V9 VJ40001W2Z

ATX PC-Gehäuse

- Einbauschächte: extern: 4x 5,25", 2x 3,5", intern: 5x 3,5"
- Lüfter: 1x 230 mm, 2x 120 mm
- Oberseite: 2x USB, 2x Audio
- Midi Tower
- ATX-Bauform
- inkl. Window-Kit




62,90

TP-LINK TL-WN620G

WLAN-USB-Adapter

- bis zu 108 MBit/s WLAN (IEEE 802.11b/g)
- Wireless Security: 64/128/152 bit WEP, WPA/WPA2, WPA-PSK/WPA2-PSK
- integrierte Antenne
- USB 2.0

14,99





Lieferung On-Demand

Wählen Sie zwischen verschiedenen Versandarten und Anbietern. Die Versandkosten richten sich dabei nach der entsprechenden Versandart und dem Gewicht der Ware.



Komfortabel bezahlen

Bezahlen Sie Ihre Online-Einkäufe wahlweise per Nachnahme oder Vorkasse, mit Kreditkarte oder ganz bequem in Raten mit unserer individuellen Online-Finanzierung.



Bücher@ALTERNATE

Bestseller bestellen und Versandkosten sparen: bei uns finden Sie immer das Neueste und Aktuellste aus den Bereichen Belletristik und Sachbuch.



PC-Builder

Stellen Sie sich Ihren Traum-PC online zusammen: Wählen Sie aus allen Produkten Ihre Wunschkomponenten und konfigurieren Sie ein PC-System nach Ihren Bedürfnissen.



>>Können nicht gut seilspringen: nasse Möpse.<<

Lara Croft, wie man sie kennt und liebt: klatschnass, geschmeidig kraxelnd und aufreizend.

TOMB RAIDER: UNDERWORLD

Ein echter Croft-Akt

Frauen taugen besonders gut, um Bier aus dem Keller zu holen – Laras Ausflug in die Unterwelt gestaltet sich ein bisschen anders.

Alle Kinder stehen vor dem brennenden Haus, nur nicht Lara, die hält drinnen noch ein wenig aus. Puh! Zum Glück produzieren wir hier kein Reim-Magazin, sonst dürften wir uns spätestens jetzt einen neuen Arbeitgeber suchen. Egal, *Tomb Raider: Underworld* wirft Sie direkt ins Geschehen, sprich in besagtes, in Flammen stehendes Gebäude. Das wäre halb so wild, handelte es sich bei jenem Objekt nicht um Croft Mannor, also den Familiensitz der Archäologen-Familie. Ja wie? Was ist da los? Haben wir den Cliffhanger (ein bewusst offen gelassenes Ende eines Spiels oder Films, das ziemlich eindeutig auf eine Fortsetzung hindeutet, in der die ungeklärten Fragen beantwortet werden) am Ende des Vorgängers verpasst? Nein, dieser Spielabschnitt dient als Tutorial, das – ziemlich dürftig allerdings – die Steuerungsgrundlagen erläutert. Später klären sich die ominösen Umstände des „heißen Empfangs", die eigentliche Spielhandlung beginnt nämlich schon eine ganze Woche zuvor. Das Dumme daran: Sie spielen exakt den gleichen Abschnitt später noch einmal. Na gut, man könnte jetzt mit künstlerischer Freiheit und dramatisch eingesetzten Rückblenden argumentieren – oder es kackdreistes Recycling schimpfen. Für zuletzt Genanntes spricht, dass Ihnen im späteren Spiel mit einem Frachtschiff Ähnliches widerfährt: Erst stürmen Sie den Kahn und versenken ihn sogar, nur um einige Stunden danach einen weiteren Kutter zu entern, der dem ersten verdächtig ähnlich sieht. Wurde hier etwa künstlich Spielzeit erzeugt? Leider findet sich diese Art der Wiederverwertung auch in den Rätseleinlagen, die sich mitunter so sehr ähneln wie ein *Die Sims 2*-Add-on dem anderen.

WILLKOMMEN IM LARAFFENLAND

Der Star der Show ist – wie sollte es auch anders sein – die wohl berühmteste Computerspieldame aller Zeiten: Archäologin, Akrobatikkünstlerin, Weltenbummlerin und Sexobjekt Lara Croft. Sie len-



Zwei Gegner auf einmal beschießen? Für die brünette Abenteurerin kein Problem.


Mit dem Motorrad kommen Sie erheblich schneller voran als per pedes. Nur die Steuerung ist die Hölle.



Wer hier die Balance nicht hält, wird nicht nur nass, sondern stirbt. Das Wasser ist nämlich tödlich.

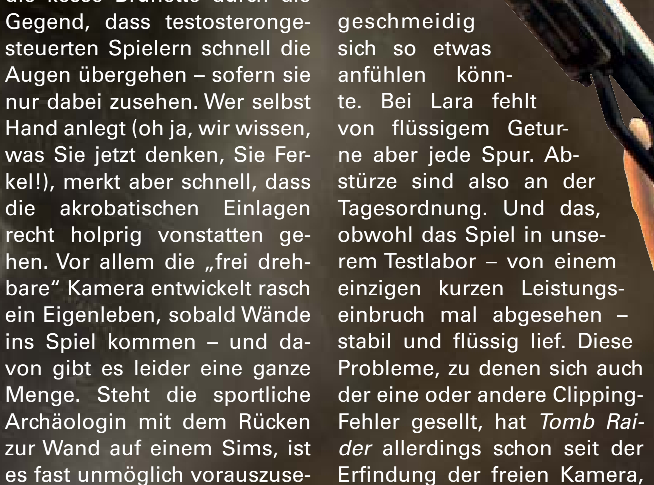


Mit Thors Hammer bewaffnet, braucht die Protagonistin keinen Gegner zu fürchten.

ken den Traum aller männlichen Heranwachsenden aus der Verfolgersicht durch eine Welt voller Mythen, Rätsel und Fallen. Wie schon so oft zuvor ist auch die Hintergrundhandlung von *Underworld* reichlich abgedreht, stets aber witzig und spannend inszeniert: Auf der Suche nach ihren Eltern, Donnergott Thors Hinterlassenschaften und dem Eingang zur mystischen Sagenstadt Avalon durchstreift Lara antike Tempel in Mexiko, taucht in den frischen Gewässern der Nordsee und erlebt allgemein recht viel aufregendes Zeugs. Dabei hopst, klettert, schwingt, balanciert und rollt die kesse Brünette durch die Gegend, dass testosterongesteuerten Spielern schnell die Augen übergehen – sofern sie nur dabei zusehen. Wer selbst Hand anlegt (oh ja, wir wissen, was Sie jetzt denken, Sie Ferkel!), merkt aber schnell, dass die akrobatischen Einlagen recht holprig vonstatten gehen. Vor allem die „frei drehbare" Kamera entwickelt rasch ein Eigenleben, sobald Wände ins Spiel kommen – und davon gibt es leider eine ganze Menge. Steht die sportliche Archäologin mit dem Rücken zur Wand auf einem Sims, ist es fast unmöglich vorauszusehen, was nach dem Betätigen der Springen-Taste passiert. Oft zieht ein solcher Hüpfer ins Ungewisse einen schmerzhaften Absturz, einen Bildschirmtod, einige Sekunden Ladezeit und ein nerviges, stellenweise sehr langes Nochmal-Hinkletttern nach sich. Blöd. Wer schon mal Altaïr über die mittelalterlichen Dächer in *Assassin's Creed* gescheucht hat, weiß, wie geschmeidig sich so etwas anfühlen könnte. Bei Lara fehlt von flüssigem Geturne aber jede Spur. Abstürze sind also an der Tagesordnung. Und das, obwohl das Spiel in unserem Testlabor – von einem einzigen kurzen Leistungseinbruch mal abgesehen – stabil und flüssig lief. Diese Probleme, zu denen sich auch der eine oder andere Clipping-Fehler gesellt, hat *Tomb Raider* allerdings schon seit der Erfindung der freien Kamera, nur fallen sie dieses Mal einen Tick stärker auf als sonst. Vielleicht auch, weil noch weitere Kuriositäten direkt ins Auge springen. Steine zum Beispiel. Legt Lara kleine Felsbrocken auf Schaltern ab, bleiben die dort nicht zwangsläufig liegen. Nein, sie springen kurz wie Gummibälle umher und positieren sich anschließend nur mit viel Glück auf dem anvisierten Mechanismus.

SCHWACHSALVE

Neben den offensichtlichen technischen Schwächen stören auch andere Kleinigkeiten die Atmosphäre: Die brünette Archäologin lässt – ganz wie in frühen Adventure-Zeiten – übergroße Gegenstände in einem unsichtbaren Rucksack verschwinden, die Gute geht barfuß und im knappen Neopren-Badeanzug ins Eismeer tauchen und, und, und. Zugegeben, das sind Mini-Makel, über die man, sofern der Rest stimmen würde, auch hinwegsehen könnte. Im Falle von *Underworld* aber summieren sich die Mängel im Detail jedoch zu einem mittelschweren Ärgernis. Zieht man außerdem den Sexfaktor der aufreizendsten Lara aller Zeiten ab, bleibt unterm Strich ein eher durchschnittliches Action-Adventure für Genre-Freunde. Aber *Underworld* hat auch seine Glanzmomente. Die vielen, manchmal wenig logischen, fast immer aber recht einfach lösbaren Rätsel sind spaßig und sorgen, einmal erfolgreich absolviert, für ein wohliges Befriedigungsgefühl. Dank größerer Spielabschnitte als je zuvor in einem *Tomb Raider*-Teil nehmen die Kletter-Knobel-Gemische teil-


Laras Waffen sind echt beeindruckend ... ihre Pistole ist aber auch nicht ohne.

Testlogbuch
Tomb Raider: Underworld

Rückwärts gelesen wird Lara zu Aral. Verrückt, oder?

JÜRGEN KRAUSS

MONTAG, 17.11.2008 | 10:02 Uhr
Heute steht mir ein Date bevor ... zumindest hat man mir das versprochen. Ich bin ja mal gespannt, was meine Kollegen da für mich klargemacht haben. Ich rasiere mich ausnahmsweise (auch in der Nase), entscheide mich aber gegen eine Dusche. Frische Socken und etwas Deo reichen.

MONTAG, 17.11.2008 | 12:00 Uhr
Eigentlich sollte meine Verabredung genau jetzt an meinem Arbeitsplatz auftauchen. Langsam werde ich nervös. Noch nervöser werde ich, als mir unsere Redaktionsassistenz eine unbeschriftete DVD in die Hand drückt. Eine Videobotschaft etwa?

MONTAG, 17.11.2008 | 12:13 Uhr
Haha. Unter dem schallenden Gelächter meiner Kollegen entdecke ich, dass meine Verabredung nichts anderes ist als ein *Tomb Raider*-Test, die Braut ist also nur virtuell. Ich hätte es wissen müssen, zumindest als mir die werten Arbeitsgenossen erzählten, sie hätten meine „Verabredung" auf www.imaginary-girls.com aufgegabelt. Na ja, lieber virtuelle Möpse als gar keine. Ich installiere fleißig und daddele los.

DIENSTAG, 18.11.2008 | 16:09 Uhr
Die Alte turnt und hüpft in der Gegend herum, dass es eine wahre Augenweide ist. Inzwischen sind sogar meine Kollegen schon neidisch, dass sie mir diese Verabredung zugeschustert haben. Diese Trottel! Allerdings stolpere ich trotz netter Kletter- und Rätseleinlagen immer wieder über „unrunde" Stellen.

DIENSTAG, 18.11.2008 | 19:56 Uhr
Ich habe mich langsam an Lara sattgesehen und stelle ernüchtert fest, dass *Underworld* zwar gut ist, aber nicht an die Qualität seiner Vorgänger heranreicht. Das wichtigste aller Rätsel ist auch noch immer nicht gelöst: Wie räche ich mich an meinen Kollegen?

FREITAG, 21.11.2008 | 13:37 Uhr
Ich habe die Antwort: Sie heißt Günther, ist ein Ladyboy und ich habe sie gerade „zufällig" mit Kollege Frank beim Essen getroffen. Die beiden scheinen sich auf Anhieb zu mögen. Ich lasse die Turteltäubchen mal lieber alleine und freue mich schon auf die Bilder von Günthers versteckter Webcam.

GUTE ZEITEN



Viele Rätsel sind schlüssig, lösbar und unterhaltsam.

SCHLECHTE ZEITEN

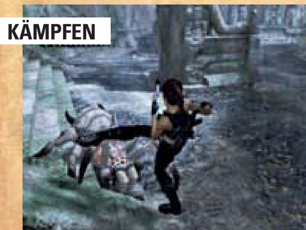


Viele Klettereinlagen und Sprünge führen direkt zum Tod.

So spielt sich Tomb Raider: Underworld

Die Sagen um die nordische Unterwelt sind meist recht finster. Mal sehen, wie Lara damit zurechtkommt ...

KÄMPFEN



Wer sich in der größtenteils von Indiana Jones beherrschten Männerdomäne behaupten will, muss schlagfertig sein. Und das ist Fräulein Croft! Mit Hieben, Tritten und Waffengewalt bekämpft sie Spinnen, Tiger, Haifische und, und, und. Leider ist das nicht sonderlich herausfordernd.

KLÄTSELN



Die meiste Zeit verbringt die Brünette mit Rätseln, Klettern oder einer Kombination aus beidem – also Rättern oder Klätseln. Dank drehbarer Kamera und Badeanzug sind solche Passagen die mit Abstand schönsten Stellen im Spiel. Das nächste Mal aber bitte im Bikini, Lara!

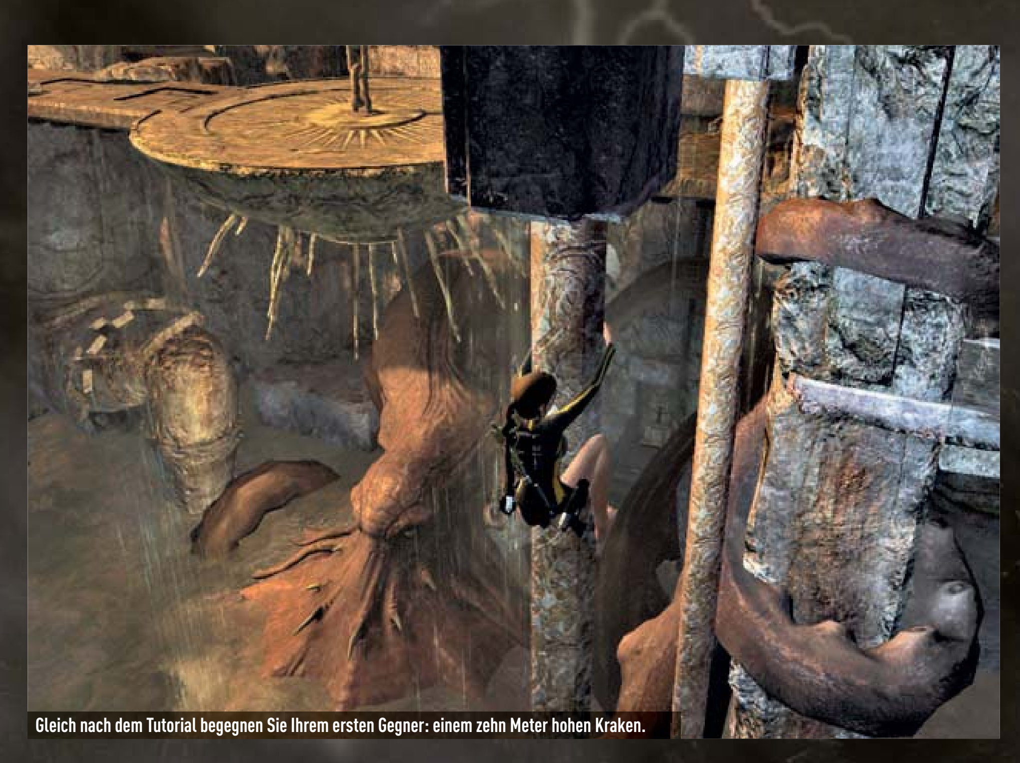
TAUCHEN



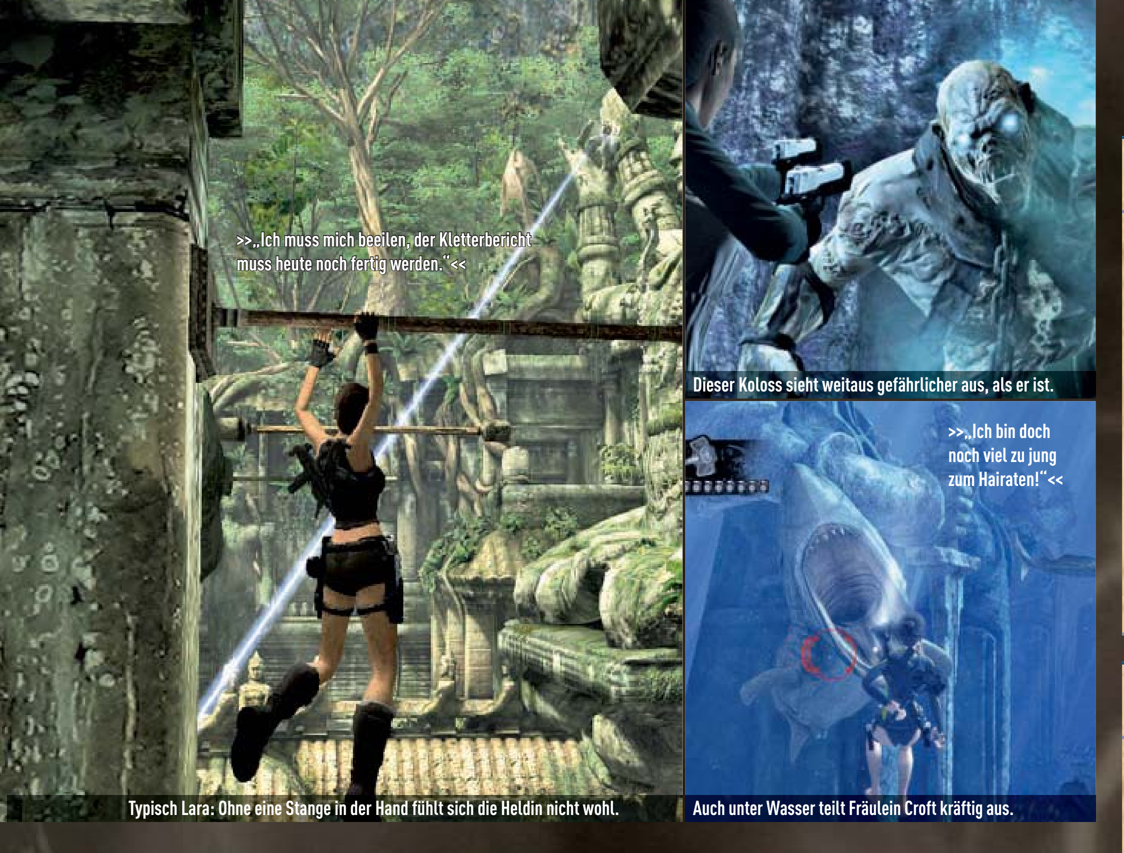
Ganz wie ein vom Bundesnachrichtendienst gesuchter Topterrorist versteht sich Lara in *Underworld* auch bestens aufs Abtauchen. Unter Wasser lösen Sie Schalter-Rätsel, erforschen Ruinen, zerlegen Haifische oder suchen per Sonar nach dem rechten Weg. Gelungene Abwechslung!

weise gigantische Ausmaße an – ein wahres Paradies für Kraxelfreunde. Das schafft den Eindruck einer recht offenen Spielwelt, auch wenn es meist nur einen Weg (oder in wenigen Fällen zwei) zum Ziel gibt. *Tomb Raider*-Fans finden diesen meist auf Anhieb, weniger versierte Abenteurer greifen im Zweifelsfall auf Laras Taschencomputer (PDA) mitsamt integriertem Hilfesystem zurück, das in jeder Situation mit einem Tipp und einer Rätsellösung parat steht. Auch wenn sich die Entwickler den einen oder anderen nutzlosen Ratschlag hätten sparen können, hilft Ihnen das Spiel auf diese Weise oftmals, den richtigen Dreh zu finden.

LERN-GESPRÄCH
Das ist zwar für eine Frau reichlich realitätsfern, aber Fräulein Croft hat für ihr jüngstes Abenteuer tatsächlich dazugelernt: Die dralle Schnalle kann nun auch Freiklettern! Lediglich an dafür vorgesehenen Stellen zwar, aber immerhin. Außerdem neu: Bei drohenden Gefahren verlangsamt sich *Underworld* und gibt Ihnen so die Chance, Lara mit akrobatischen Einlagen aus der kritischen Zone zu bugsieren. In der Praxis sieht das etwa so aus: Sie flanieren gemütlich einen Weg entlang, als ebendieser plötzlich an einem Ende absackt und Sie im wahrsten Sinne des Wortes auf eine schiefe Bahn schickt. Würden Sie sich nun Ihrem Schicksal ergeben, würde ein schneller Tod, vorzugsweise durch gemein aufgestellte Pfeilspitzen am Ende der Rutschpartie, folgen. Dank Zeitlupe ist es allerdings ein Kinderspiel (soll heißen: Sie sterben beim Versuch höchstens zwei- oder dreimal), eine in Sprungweite angebrachte Kletterstange zu erspähen und sich mit einem Tastendruck zur



Gleich nach dem Tutorial begegnen Sie Ihrem ersten Gegner: einem zehn Meter hohen Kraken.



Dieser Koloss sieht weitaus gefährlicher aus, als er ist.

Typisch Lara: Ohne eine Stange in der Hand fühlt sich die Heldin nicht wohl.

Auch unter Wasser teilt Fräulein Croft kräftig aus.

richtigen Zeit dorthin zu retten. Fein, so macht das Spaß!

GEFAHR IM BADEANZUG

Wer sich in solch lebensgefährliche Umgebungen stürzt wie die schnieke Grabräuberin, bekommt es natürlich nicht nur mit ungastlichen architektonischen Gegebenheiten zu tun, sondern auch mit aggressiven Konkurrenten, mystischen Sagengestalten, Fledermäusen, Spinnen, Riesenkraken, Tigern, Pumas und viel anderem blutrünstigem Gesocks. Dann zückt das schlagfertige Fräulein ihre beiden altbekannten Pistolen (alternativ auch zwei Maschinenpistolen, eine Schrotflinte, ein Sturmgewehr, eine Harpune oder eine Betäubungswaffe) und geht zum Frontalangriff über. Dank strunzdoofer Gegner und automatischer Zielhilfe kommt dabei aber weniger Spannung auf als bei einem Fingerhakel-Turnier armloser Kriegsveteranen. Schon nach wenigen Mausklicks herrscht in der Regel Ruhe und Lara setzt ihren Weg ziemlich unbeeindruckt fort. Für etwas weitere Strecken steigt die Brünette auch schon mal auf ein Motorrad. Das ist an sich eine nette Abwechslung, aufgrund der übernervös geratenen Steuerung aber eher eine mittelschwere Katastrophe: Wer Zweiräder baut, die sich dermaßen beknackt lenken lassen, hat vom Motorradfahren so viel Ahnung wie ein Konkurrenzheftleser von erlesenem Humor!

GEHT'S DIR NOCH GUT?

Den vier von Ihnen, die noch nicht eingeschlafen sind und den Test bis zu dieser Stelle gelesen haben, dürfte vermutlich inzwischen klar sein, dass es bei *Underworld* an allerlei Enden hakt. Trotzdem ziert den nebenstehenden Wertungskasten keine unterirdische 20er-Wertung. Warum nur? Wegen der hypnotisierend wackelnden Brüste und des äußerst sehenswerten Hinterns? Nein. Fakt ist, dass *Tomb Raider* wiedser einmal ein recht gutes Spiel geworden ist. Die vielen Rätsel machen Laune, die Optik stimmt, die Beschallung bietet keinen Grund zur Beanstandung und im Großen und Ganzen werden die meisten Zocker mit dem Teil sehr viel Freude haben – einige sicher auch abseits des Bildschirms (Praxis-Tipp für pubertierende Männer: ausreichend Taschentücher bereithalten!). Nur bleiben eben ein paar ungeschliffene Ecken und Kanten, die Perfektionisten, Serien-Neulingen und Spielern mit zu hohem Blutdruck schnell die Suppe versalzen. In jedem Fall aber bietet *Underworld* die ansehnlichste und leicht bekleidetste Computerspiel-Archäologin aller Zeiten – und das ist doch auch schon mal was. Frauen haben wie so oft das Nachsehen: Es gibt keine knackigen Männer, die Rätsel sind für die zarten Gehirnchen ohnehin zu schwer und das mit den motorisierten Vehikeln sollten sie vielleicht auch lieber bleiben lassen. Warum die Protagonistin – ganz offensichtlich auch weiblichen Geschlechts – das alles trotzdem beherrscht, bleibt wohl weiterhin das größte Rätsel der Abenteurer-Serie ...

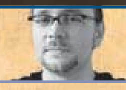
Jürgen Krauß

Info: www.tombraider.com

Vergleich

Tomb Raider: Legend (Test in Ausgabe 5/2006)	Tomb Raider: Underworld	Lost: Das Spiel (Test in Ausgabe 5/2008)
PRO + CONTRA	PRO + CONTRA	PRO + CONTRA
+ Coole Atmosphäre	+ Imposante Levels	+ Schöne Zugabe zur Serie
+ Schöne Schauplätze	+ Lara hübscher denn je	+ Abwechslungsreich
+ Packende Rätsel	− Eigenwillige Kamera	− Viel zu linear
− Eintönige Abschnitte	− Recycling	− Lächerliche Dialoge
86% Einzelspieler (abgewertet)	78% Einzelspieler	68% Einzelspieler (abgewertet)

JÜRGEN CROFT



Die neue Lara ist heiß – im knappen Badeanzug sogar noch viel heißer als jemals zuvor. Doch nach vielen befriedigenden Stunden des Gaffens fiel mir sehr schnell auf, dass es mir einfach zu wenig ist, der drallen Brünetten auf den spärlich bekleideten Hintern zu glotzen. Ein unterhaltsames Spiel dazu wäre nicht schlecht. Und – oh wunderbar! – *Tomb Raider: Underworld* ist genau das, wenn auch in einer weniger stimmigen Verpackung als der Handlungsvorgänger *Legend*. Künstlich erzeugte Längen, dazu ein paar Programmfehlerchen, Laras ewige Kameraproblematik und die wenig aufregenden Feuergefechte reichen nur für ein „gut“. Aber ein gutes.

LARA FISCHER



Anders als *Legend* stellt *Underworld* für die *Tomb Raider*-Serie keinen spielerischen Schritt nach vorn dar, macht aber dennoch verdammt viel richtig. Genug, um mich wie gewohnt so lange vor den Bildschirm zu fesseln, bis ich den Abspann und das diskussionswürdige „offene“ Ende gesehen habe. Und definitiv auch genug, um über unübersehbare Fehler oder Programmierschwächen hinwegzutrösten. Rätsel, Handlung und Atmosphäre sind klasse, die sich wiederholenden Schauplätze (ich hasse diesen Tanker!), Motorradpassagen und die öden Kämpfe sind es nicht. Was die Optik angeht: Brüste und Po von Frau Croft haben noch nie so gut ausgesehen!

Tomb Raider: Underworld





PREIS	€ 44,-
TERMIN	21. November 2008
GENRE	Action-Adventure
ENTWICKLER	Crystal Dynamics
VERTRIEB	Eidos
SPRACHE/TEXT	Deutsch
DEUTSCHE VERSION GESCHNITTEN	Nein

MINDESTENS

2,5 GHz, 1 GB RAM (WinXP), 2 GB RAM (Vista), 7,5 GB HD, 256-MB-Grafikkarte, Windows XP/Vista

MEHRSPIELER-OPTIONEN

Würden mehrere Spieler Lara gleichzeitig befummeln, wäre das sicher eklig. Immer nur einer!

PREIS/LEISTUNG	69%
GRAFIK	84%
SOUND	82%
STEUERUNG	69%
MEHRSPIELER	–

SPIELSPASSWERTUNG:	100%
− Kamera vom Teufel besessen	- 9%
− Mehr Recycling als beim Grünen Punkt	- 6%
− Macken wie „Gummi-Steine“, Motorradsteuerung und so weiter	- 5%
− Gegner sind dumm und stinken	- 2%

GUT

Wer *Baywatch* mag, wird Laras neues Badekostüm lieben! Das Spiel ist „nur“ gut.

78% EINZELSPIELER

Du willst es doch auch!

Hammer-Spiele und Hardware für null Komma nix

Wer jetzt für PC ACTION einen Leser wirbt, kann als kostenloses Dankeschön eine tolle Prämie kassieren! Ganz ohne Zuzahlung und versandkostenfrei!



50-EURO-GUTSCHEIN DOOMSTER FÜR SPIELE AB 18

Der Einkaufsgutschein hat einen Wert von € 50,- und kann für alle Artikel im doomster-Shop unter www.doomster.de eingelöst werden. Pro Kauf ist ein Gutschein einlösbar, der Betrag kann nicht ausgezahlt werden. Sollte der Gutscheinwert nicht vollständig aufgebraucht werden, muss der Restwert verfallen. Eine Teileinlösung ist nicht möglich. Alle Informationen zu Versandkosten finden Sie auf www.doomster.de.

PRÄMIEN-NR.: 003413

50-EURO-GUTSCHEIN SQOOPS

Der Einkaufsgutschein hat einen Wert von € 50,- und kann für alle Artikel im sqoops-Shop unter www.sqoops.de eingelöst werden. Pro Kauf ist ein Gutschein einlösbar, der Betrag kann nicht ausgezahlt werden.

PRÄMIEN-NR.: 003338

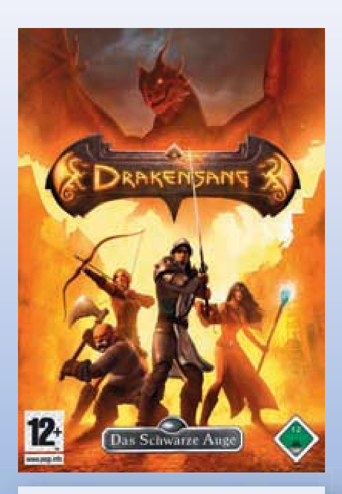
LESER JETZT WERBEN + DICKE PRÄMIE KASSIEREN!

USB SANDISK CRUZER TITANIUM 4 GB

Der Cruzer Titanium verbindet hohe Leistungsfähigkeit mit extremer Widerstandsfähigkeit und Langlebigkeit. Die Schreib/Lese-Geschwindigkeit von 15MB/Sekunde** erlaubt den schnellen Transfer selbst großer Dateien und macht ihn zu einem der schnellsten USB-Laufwerke auf dem Markt. Das hochstabile Gehäuse kann eine mechanische Belastung von über 1.000 kg aushalten, denn es besteht aus einer modernen Titan-Legierung, die robuster ist als Stahl. Dank ihres geringen Gewichts, erstklassiger Festigkeit, Härte und hoher Korrosions- und Verschleißfestigkeit ist diese einzigartige Legierung ideal für den Cruzer Titanium. Lieferung solange Vorrat reicht.

PRÄMIEN-NR.: 003441

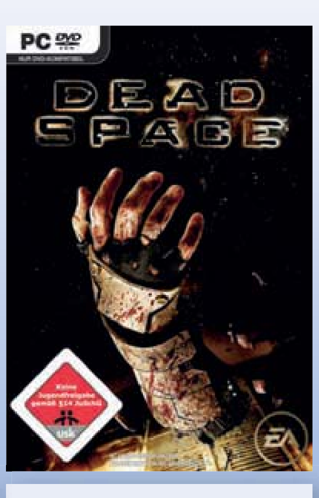




DAS SCHWARZE AUGE: DRAKENSANG

Eine grausame Mordserie erschüttert die Ruhe der friedlichen Stadt Ferdok. Hinter einer scheinbar biederen Fassade gehen finstere Gestalten ihren dunklen Machenschaften nach.

PRÄMIEN-NR.: 003482



DEAD SPACE

Spielt in einer nahen Zukunft, in der die Menschheit angewiesen ist, Ressourcen auf anderen Planeten abzubauen. Erhältlich solange Vorrat reicht.

*** Ausweiskopie des Prämienempfängers notwendig!**

PRÄMIEN-NR.: 003536



NEED FOR SPEED UNDERCOVER

Eine gnadenlose Verfolgungsjagd bei der du der Gejagte bist - und der Jäger.

Erhältlich solange Vorrat reicht.

PRÄMIEN-NR.: 003555



MASS EFFECT

Sie retten das Leben von Milliarden Menschen und verhindern die Rückkehr einer altertümlichen Macht, die versessen darauf ist, alles organische Leben zu zerstören.

PRÄMIEN-NR.: 003463



Prämie ohne Handy/Kamera

SP-1000 PLUS SOLAR CHARGER

Nutzen Sie die Energie der Sonne und des Lichts! Das mobile Ladegerät SP-Charger tankt über seine beiden Solar-Panels Energie und frischt so seinen internen Akku auf. Laden Sie dann Ihre mobilen Endgeräte wie Handy, MP3-Player & Co.

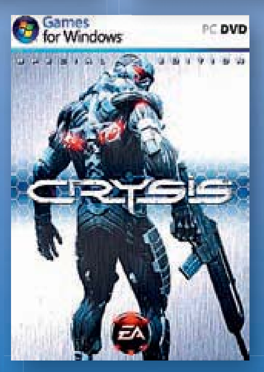
PRÄMIEN-NR.: 003351



LOGITECH G11 KEYBOARD

Mit zahlreichen Programmiermöglichkeiten, zwei USB-Anschlüssen und beleuchteten Tasten für Spieler ein Traum von Tastatur. Holen Sie sich das edle Teil auf Ihren Schreibtisch!

PRÄMIEN-NR.: 003197



CRYSIS COLLECTOR'S EDITION

Crysis ist ein Science-Fiction-Ego-Shooter des Entwicklers Crytek, dem schon das von Kritikern hochgelobte *Far Cry* zu verdanken ist.

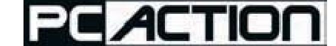
*** Ausweiskopie des Prämienempfängers notwendig!**

PRÄMIEN-NR.: 003301

Bequemer und schneller online abonnieren:

abo.pcaction.de

Dort finden Sie auch eine Übersicht sämtlicher Abo-Angebote von PC ACTION und weiterer COMPUTEC-Magazine.



Coupon ausgefüllt per Post oder Fax an: Computec Media AG, Aboservice CSJ, Postfach 14 02 20, 80452 München, Telefon: +49 (0)89 20 959 125, Fax: +49 (0)89 20 028 111.

- ❒ Ja, ich möchte das PC ACTION-Abo mit DVD
  (€ 63,00/12 Ausgaben (= € 5,25/Ausgabe); Österreich: € 71,00/12 Ausgaben; Ausland € 75,00/12 Ausgaben)
- ❒ Ja, ich möchte das PC ACTION-Ab-18-Abo mit DVD
  WICHTIG: Abo kann nur eingerichtet werden, wenn die Ausweiskopie des neuen Abonnenten mitgeschickt wird!
  (€ 63,00/12 Ausgaben (= € 5,25/Ausgabe); Österreich: € 71,00/12 Ausgaben; Ausland € 75,00/12 Ausgaben)
- ❒ Ja, ich möchte das PC ACTION DVD + FILM-Abo
  (€ 89,00/12 Ausgaben (= € 7,41/Ausgabe); Österreich: € 96,20/12 Ausgaben; Ausland € 101/12 Ausgaben)
- ❒ Ja, ich möchte das PC ACTION DVD AB-18-EDITION + FILM-Abo
  WICHTIG: Abo kann nur eingerichtet werden, wenn die Ausweiskopie des neuen Abonnenten mitgeschickt wird!
  (€ 89,00/12 Ausgaben (= € 7,41/Ausgabe); Österreich: € 96,20/12 Ausgaben; Ausland € 101/12 Ausgaben)

Adresse des neuen Abonnenten, an die auch die Abo-Rechnung geschickt wird (bitte in Druckbuchstaben ausfüllen):

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Telefon-Nr./E-Mail (für weitere Informationen)

Die Prämie geht an folgende Anschrift:
(*Ausweiskopie des Prämienempfängers erforderlich)

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Telefon-Nr./E-Mail (für weitere Informationen)

Folgende Prämie möchte ich haben:

Prämie	Prämiennummer

* Ausweiskopie des Prämienempfängers zum Nachweis der Volljährigkeit notwendig!

Gewünschte Zahlungsweise des Abos:
Bitte beachten: Bei Bankeinzug erhalten Sie zusätzlich zwei Ausgaben kostenlos!

❒ Bequem per Bankeinzug (Prämienlieferzeit in D ca. 2-3 Wochen)

Kreditinstitut:

Konto-Nr.:

Bankleitzahl:

Kontoinhaber:

PA PR 56

❒ Gegen Rechnung (Prämienlieferzeit in D 6-8 Wochen)

Aus rechtlichen Gründen dürfen Prämienempfänger und neuer Abonnent nicht ein und dieselbe Person sein. Der neue Abonnent war in den letzten zwölf Monaten nicht Abonnent der PC ACTION! Der Werber muss selbst kein Abonnent von PC ACTION sein. Das Abo gilt für mindestens zwölf Ausgaben und kann danach jederzeit mit einer Frist von drei Monaten zum Monatsende schriftlich gekündigt werden. Die Prämie geht erst nach Bezahlung der Rechnung zu. Das Abo-Angebot gilt nur für PC ACTION. Bitte beachten Sie, dass die Belieferung aufgrund einer Bearbeitungszeit von circa zwei Wochen nicht immer mit der nächsten Ausgabe beginnen kann.

Datum, Unterschrift des Abonnenten
(bei Minderjährigen gesetzl. Vertreter)

Ich bin damit einverstanden, dass Sie mich auch per Post, Telefon oder E-Mail über interessante Angebote informieren (ggf. streichen).


ULTRAFORCE
LEISTUNG DURCH QUALITÄT
ULTRAFORCE
FARCRY® 2
SPECIAL EDITION
UBISOFT
© 2008 Ubisoft Entertainment. All Rights Reserved. Far Cry, Ubisoft and the Ubisoft logo are trademarks of Ubisoft Entertainment in the US and/or other countries.
Based on Crytek's original Far Cry® directed by Cevat Yerli.
usk
INKL. 5 JAHRE GARANTIE UND PICK UP & RETURN SERVICE[1]

>>Roh unappetitlich: Zigeunerschnitzel.<<

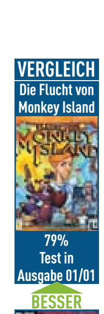
Die hübschen Zwischensequenzen unterstreichen den comicähnlichen Charakter des Adventures.

A VAMPYRE STORY

Sendung mit der Fledermaus

VERGLEICH

Die Flucht von Monkey Island



79% Test in Ausgabe 01/01

BESSER

SCHLECHTER

Edna bricht aus



72% Test in Ausgabe 08/08

Totgesagte leben länger! Dies gilt nicht nur für das Adventure-Genre, sondern auch für die sexy Vampirin Mona De Lafitte.

Der Blutsauger Shrowdy ist ein Trottel. Zu dem Warum kommen wir gleich, zunächst aber sein vielversprechender Plan: Er hat die hübsche Opernsängerin Mona aus Paris in das finstere Fantasieland Draxsylvanien gelockt, sie durch einen saftigen Biss in ein Kind der Nacht verwandelt und in seine Burg gesperrt. So weit, so nachvollziehbar. Dummerweise erliegt der Vampir-Baron bei einem Ausflug seiner akuten Holzpflock-Allergie und scheint nun endgültig unter den richtigen Toten zu weilen. Mona erkennt ihre Chance zur Flucht und startet ihren Ausbruch. Warum Shrowdy nun ein Trottel ist? Hätte er – wie ein guter PC ACTION-Redakteur – seine Geliebte an den Herd gekettet, bliebe in seiner Abwesenheit zumindest die Küche lupenrein sauber.

SEI EIN NUSSKNACKER

Sie schlüpfen nun in die Rolle der Vampirin mit der zauberhaften Zehn-Zentimeter-Taille. Ihr erstes Ziel ist natürlich sofort klar: Ganz oben auf der Agenda steht die Flucht aus der Burg. In guter alter LucasArts-Tradition rätseln Sie sich also von einer Kopfnuss zur nächsten, besuchen dutzende Räume und sacken nebenher massenhaft Gegenstände ein. Das klingt leichter, als es letztendlich ist. Denn einige Rätsel malträtieren selbst die Hirnlappen alter Adventure-Hasen: Hier müssen Sie oft um die Ecke denken. Dabei hilft Ihnen die Fledermaus Froderick. Diese ist nicht nur dafür zuständig, mit Mona lustige Dialoge zu führen, sondern gibt auch oft Hinweise auf die weitere Herangehensweise bei den Knobeleien. Toll! Zudem müssen Sie den Flattermann auch mit einigen Elementen in Ihrem Inventar kombinieren, um an des Pudels Kern zu gelangen.

BEWEISE NEHMER-QUALITÄTEN

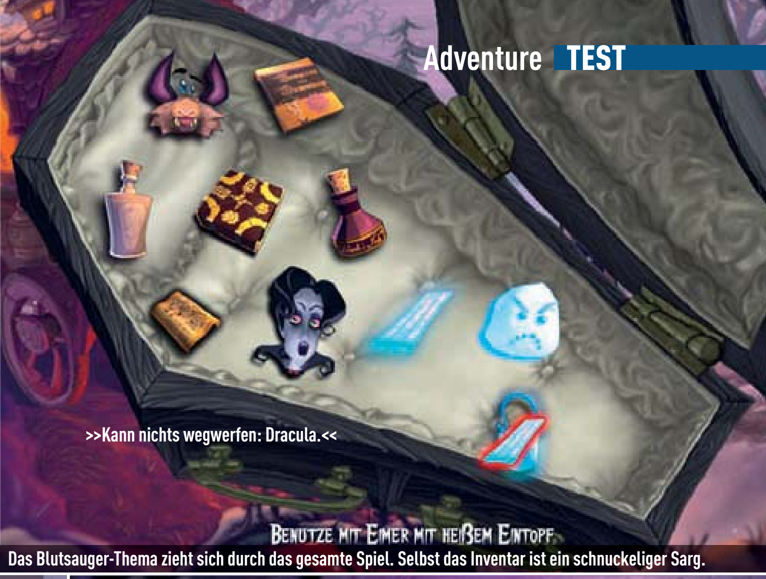
Im Übrigen sackt Frau Lafitte nicht direkt alle hilfreichen Gegenstände ein, die sie entdeckt. Größere Elemente merkt sich die Gute ganz einfach. Dargestellt wird dies durch blau eingefärbte Symbole im Inventar. Großartige Auswirkungen auf den Spielablauf hat dies aber nicht. Denn wenn Mona einen dieser Gegenstände braucht, verwandelt Sie sich schwups in eine Fledermaus, fliegt automatisch zum vermerkten Objekt und landet in Sekundenschnelle wieder im Einsatzgebiet. So was nennt man auch „Pseudo-Innovation". Aber *A Vampyre Story* will das Rad auch gar nicht neu erfinden. Immerhin ist schon von der ersten Minute an offensichtlich, dass man auf alten, bei Fans überaus beliebten Pfaden wandelt.

WIE AUS DEM MALBUCH

Und das kommt nicht von ungefähr. Seit der Ankündigung des Titels betont der Entwickler Autumn Moon, dass mit Bill Tiller sich ein Lucas-Arts-Veteran maßgeblich an der Produktion des Spiels beteiligt. Und dass die bei Lucas Arts wissen, wie man ein gutes Adventure macht, merkt man besonders der gelungenen Präsentation an. Jede Örtlichkeit könnte ebenso gut einem Gemälde



Vampirin Mona besucht dutzende Orte. Hier das geheime Labor einer bösen Hexe.



Das Blutsauger-Thema zieht sich durch das gesamte Spiel. Selbst das Inventar ist ein schnuckeliger Sarg.



Burgherr Shrowdy hindert Mona selbst nach seinem Ableben an ihrer Flucht aus der Festung.


Monas Verwandlung in eine Fledermaus wird von einem netten Lichteffekt begleitet.

entsprungen sein. Und wir reden hier nicht von der stupiden Kritzelei eines Grundschülers, die eine liebende Mutter unter einem riesigen Magneten am Kühlschrank verstecken würde. Ganz im Gegenteil: Das Wort „malerisch" beschreibt die Grafik am besten. Die Kehrseite: Gemälde sind nicht animiert. Die Hintergründe bei *A Vampyre Story* zwar schon, aber recht dürftig. Mehr als ein, zwei animierte Blickfänge hätten eigentlich drin sein müssen! Immerhin sorgen die Charaktere für eine stimmungsvolle Atmosphäre. Es ist einfach putzig anzusehen, wenn Mona im Gespräch mit Froderick das Gesicht verzieht, ihre Hände beim Lachen vor den Bauch hält oder enttäuscht ihren traurigen Blick gen Boden senkt.

IMMER DIE SELBE LEIER

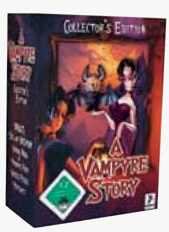
Doch im Gegensatz zu einem Mager-Model hat *A Vampyre Story* auch Schattenseiten. So nervt es mit der Zeit tierisch, dass es bei einem Ortswechsel keine fließenden Musikübergänge gibt. Selbst wenn dieselbe Melodie wie im vorigen Szenario spielt, dudelt sie im nächsten Bild von vorne los. Dazu kommt, dass das Spiel sogar auf unseren Monster-Testrechnern bei beinahe jedem Ortswechsel nachlädt. Bei einem Adventure eigentlich ein Unding! Dafür entschädigt zum Teil die rundum gelungene Sprachausgabe. Die deutsche Mona steckt ihr etwas nerviges, englischsprachiges Pendant sogar locker in die Tasche. Wer also eine Vorliebe für knackige Rätsel, kühle Vampirdamen und salzigen Rotwein mit einer eisenhaltigen Grundnote hat, sollte hier zugreifen. Alexander Wenzel

Info: www.vampyrestory-game.de

Deine Extra-Blutwurst

Es gibt Leute, die haben einfach zu viel Geld. Dazu zählen Ölscheichs, PC ACTION-Redakteure und auch einige unserer Leser.

Wenn Sie bereit sind, bei Ihrem Spielehändler 20 Euronen mehr auf die Ladentheke zu hauen – und sei es nur, um bei anderen Kunden ein wenig Neid zu wecken – können Sie die *A Vampyre Story Collector's Edition* abstauben. Darin findet sich nicht nur ein 77-teiliges Puzzle und der originale Soundtrack, sondern auch zwei Figuren der Charaktere Mona und Froderick. Wenn Sie sich dann noch einen Urlaub leisten können, ist die beiliegende Artwork-Postkarte sicher auch sehr nützlich. Am Hungertuch müssen Sie nach all diesen Investitionen dennoch nicht nagen: Dem Ganzen liegt nämlich sogar ein Gutschein für das Restaurant „Hamburg Dungeon" in Hamburg bei. Super!



ALEXANDER WENZEL



Die lebenden Toten wandeln wieder unter uns! Das Adventure, ein lange Zeit totgeglaubtes Genre, ist reanimiert. Die Erfolgsgeschichte, die Figuren wie Jack Keane und erst kürzlich die durchgedrehte Edna schrieben, wird von *A Vampyre Story* weitergeführt. Und das ist auch gut so! Zwar trieben mich einige derbe Schnitzer in diesem Titel in den Wahnsinn, aber im Grunde stehe ich auf gut gebaute, untote Comic-Vampirinnen. Und auf gut durchdachte, traditionelle Rätselspiele sowieso.

A Vampyre Story



PREIS	€ 40,-
TERMIN	19. November 2008
GENRE	Adventure
ENTWICKLER	Autumn Moon Entertainment
VERTRIEB	Crimson Cow/Flashpoint
SPRACHE/TEXT	Deutsch
DEUTSCHE VERSION GESCHNITTEN	Nein

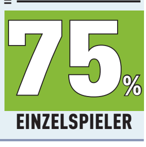
MINDESTENS
1,6 GHz, 512 MB RAM, Geforce FX/Ati Radeon 9500 mit 256 MB, 3 GB HD, Windows XP

MEHRSPIELER-OPTIONEN
Vampire spielen nicht mit anderen Vampiren. Oder haben Sie so was jemals beobachtet? Eben!

PREIS/LEISTUNG	78%
GRAFIK	72%
SOUND	74%
STEUERUNG	83%
MEHRSPIELER	–

SPIELSPASSWERTUNG:	100%
Einige Rätsel sind zu hart	- 6%
Keine Musikübergänge	- 6%
Zum Teil lange Ladezeiten	- 5%
Sehr leblose Hintergründe	- 5%
Kleinere Spielfehler	- 3%

GUT
Gutes Adventure in alter Lucas-Arts-Tradition. Leidet aber unter Designmängeln.



EINZELSPIELER

>>Sympathisches Kerlchen: Axel Schulz.<<

Gegner wie diese Trolle sind nicht nur so groß und muskulös wie zwei chinesische Schwimmerinnen. Sie hauen auch genauso hart zu.

GOTHIC 3: GÖTTERDÄMMERUNG

Jetzt kommt's dicke!



Endlich mal ein Teil der *Gothic*-Serie, der von Anfang an keinen einzigen Fehler aufweist! ... Hach, Sarkasmus kann so bitter sein!

Zwei virtuelle und reale Jahre nach den Ereignissen in *Gothic 3* spaziert der namenlose Held wieder durch das Fantasy-Königreich Myrtana. Und stolpert alle paar Minuten über Programmfehler. Dazu jedoch mehr im Extrakasten „So läuft das nicht!" unten auf dieser Seite. Nun zur Hintergrundgeschichte: Das im Hauptspiel dem Krieg entronnene Land steht erneut vor einem Konflikt. Die Menschen organisieren sich gegen die marodierenden Orks – und das, obwohl man erst kürzlich Frieden geschlossen hat. Dass gerade Sie derjenige sind, der das Krisengebiet wieder in einen friedlichen Ort verwandelt, ist so selbstverständlich wie Handfeuerwaffen an der Rütli-Hauptschule.

EHESTREIT

Falls Sie das vergangene Jahr hinter dem Mond, im Knast oder in einer Ehe verbrachten, haben Sie vielleicht den Wirbel um die Serie verpasst. Hier eine Zusammenfassung: Für die ersten drei Teile zeichnete der deutsche Entwickler Piranha Bytes verantwortlich. Die Österreicher von Jowood waren indes die Herausgeber. Nach *Gothic 3* zerstritten sich beide Parteien. Das Ende vom Lied: Für *Gothic 4* (mittlerweile in *Arcania: A Gothic Tale* umgetauft) verpflichtete Jowood die Schmiede Spellbound Entertainment (*Desperados*-Reihe). Für die selbstständig (also ohne das Hauptspiel) laufende Erweiterung zu *Gothic 3* sprang hingegen der indische Entwickler Trine Game Studios ein. Der ursprüngliche Macher Piranha Bytes hat mit *Götterdämmerung* also ähnlich viel zu tun wie Gina Wild mit der Porno-Industrie – einst groß im Geschäft, heute nicht mehr, auch wenn man den Namen immer noch mit einer bekannten Reihe verbindet.

SAMMELWUT

Im Gegensatz zum Hauptprogramm hat sich die Spielumgebung verkleinert. Ihr Held bereist die aus *Gothic 3* bekannte Gegend, allerdings nur die „grünen" Gebiete (also den mittleren Teil von Myrtana). Die Wüste und die Bergregi-

So läuft das nicht!

Die Traditionsserie kam auch diesmal mit traditionellen Fehlern heraus. *Gothic 3: Götterdämmerung* macht keinen fertigen Eindruck.

Die Verkaufsversion von *Götterdämmerung* weist einige schwerwiegende Ungereimtheiten auf. Beispielsweise ist es unter Umständen nicht möglich, das Abenteuer durchzuspielen – hier verhindern sogenannte „Quest-Blocker" (also Fehler, die ein erfolgreiches Abschließen einer Aufgabe unmöglich machen), dass der Haupthandlungsstrang weitergeht. Zur Veröffentlichung des Spiels am 21. November stellten die Macher ein Update bereit (v 1.0.4, zu finden auf unserer Cover-DVD), das die gröbsten Fehler ausbügelte und die erwähnten Quest-Blocker aus dem virtuellen Königreich Myrtana verjagte. Wenige Tage später erschien ein weiterer Patch mit der Versionsnummer 1.0.6, der sich ebenfalls um die Spielschnitzer kümmerte. Auf dieser Version basiert auch unser Test. Doch noch immer stecken im Spiel eine ganze Reihe kleiner und großer Fehler. Allein in der ersten halben Stunde fielen uns folgende Dinge auf: Nichtspieler-Charaktere gehen durch Wände, Gegner bleiben in der Landschaft stecken, bestimmte Kräuter lassen sich nicht aufheben und die aus dem Hauptspiel bekannten „Dauer-Angriffe" der Widersacher treten erneut auf. Bei den zuletzt Genannten handelt es sich um eine ganze Serie schneller Schläge auf Ihren Helden (meistens von Wildtieren ausgeführt), der er NICHT ausweichen kann. Das führt im besten Fall zur rapiden Senkung Ihres Lebensbalkens, im schnellsten Fall zum Tod des Protagonisten. Ferner lassen sich besiegte Feinde an manchen Stellen nicht plündern. Außerdem läuft *Götterdämmerung* selbst auf gut gerüsteten Rechnern nicht flüssig. Der Spielablauf stockt oft einige Sekunden lang, bevor es weitergeht. Ferner fehlen an manchen Stellen jegliche Schatteneffekte – und glauben Sie uns, eine gleichmäßig ausgeleuchtete Landschaft sieht irgendwie zum Kotzen aus. Zu guter Letzt noch ein störender, wenn auch lustiger Fehler: Manche Nichtspieler-Charaktere reden mit drei (!) völlig verschiedenen Stimmen. Und nein, das bilden wir uns nicht ein, weil wir während der Arbeit offiziell Bier trinken dürfen. *Gothic 3: Götterdämmerung* wirkt einfach unfertig. Eigentlich wäre es bei der PC ACTION ein Fall für einen Beta-Test und nicht für einen Test. Aber das Spiel steht bereits im Laden, deswegen bewerten wir es im Rahmen eines Tests.



Anders als in bisherigen *Gothic*-Spielen stellen Schattenläufer keine allzu große Gefahr dar.



Der namenlose Held greift ein kleines Sklavenlager der Orks an.

on sind in *Götterdämmerung* nicht dabei. Dem geschrumpften geografischen Umfang steht eine Fülle an Gegenständen wie Waffen, Rüstungen, Ringe, Amulette, Kräuter, Lebensmittel und andere Dinge gegenüber. Schon zu Beginn des Abenteuers darf Ihr Recke seine Taschen mit allem möglichen Kram vollstopfen. Hier eine Heilpflanze pflücken, dort eine Truhe knacken und den Inhalt an sich reißen, immer wieder einen erlegten Widersacher plündern – schon ist das Inventar praller als eine Damenhandtasche. Wer das gesammelte Zeug beim Händler verschachert, kommt schnell an viel Gold – und somit auch an mächtige Waffen und Zaubersprüche. Dummerweise direkt zu Beginn des Spiels, was das Abenteuer zum Teil zu einfach macht. Ein weiterer Faktor, der jeden der drei Schwierigkeitsgrade senkt: das überarbeitete Kampfsystem. Mit der linken Maustaste greift der Spieler an, mit der rechten pariert er gegnerische Schläge. Kombinationen aus beiden Tasten erlauben Spezialattacken. So weit müssen Sie aber gar nicht gehen, denn im Prinzip reichen für jeden Gegner ein paar gewöhnliche Standard-Schwerthiebe. Das ist ungefähr so, als würden Sie Kung-Fu beherrschen, aber aus der ganzen Bandbreite an Techniken nur einen einzigen Tritt zum Umhauen Ihrer Kontrahenten einsetzen: effektiv, aber auf Dauer eintönig.

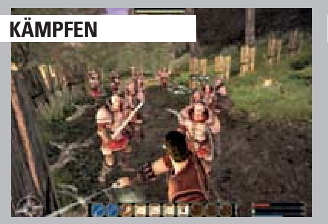
AUF ZUR WAHL!

Immerhin sind die Aufgaben gelungen. Gleich zu Beginn des Spiels – in der aus dem Hauptprogramm bekannten Siedlung Silden – bittet uns der Tavernenwirt Anton um einen Gefallen. Einer seiner Gäste hat of-

So spielt sich Götterdämmerung

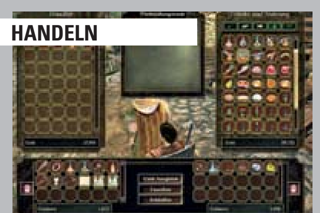
Wir zeigen Ihnen die drei wichtigsten Elemente des Rollenspiels.

KÄMPFEN



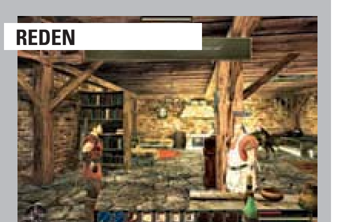
Der Held hat ein ganzes Arsenal an Schwertern, Keulen und anderen Mordwerkzeugen zur Verfügung. Er versteht sie auch einzusetzen.

HANDELN



Immer wieder gelangen diverse Gegenstände in die Taschen Ihres Alter Egos. Wer das Zeug beim Händler verschachert, kommt zu Geld.

REDEN



Die Dialoge zählten schon immer zu den Stärken der *Gothic*-Reihe. Auch in *Götterdämmerung* kommuniziert Ihr Held gern mit anderen Figuren.

Testlogbuch

G3: Götterdämmerung

Echt schade: Hier wurde viel Potenzial verschenkt!

ALEXANDER FRANK

MONTAG, 24.11.2008 | 17:19 Uhr

Die Verkaufsversion von *Gothic 4: Götterdämmerung* landet auf meinem Schreibtisch. Da sich die ersten Fehlerberichte im Internet häufen, beschließe ich, auf Patches vom Hersteller zu warten, um eine möglichst fehlerfreie Version zu testen. Als ich meinen Kollegen von meinem Vorhaben erzähle, fragen sie mich, ob ich auch an den Weihnachtsmann glaube. So ein Blödsinn! Natürlich nicht! Jeder Trottel weiß doch, dass die Geschenke vom Christkind kommen!

MONTAG, 1.12.2008 | 9:30 Uhr

Ich installiere *Götterdämmerung* mitsamt zwei bis heute erschienenen Updates und stürze mich ins Abenteuer. Halt, doch nicht ... Das Abenteuer stürzt ab. Ich starte das Spiel neu. Jetzt läuft es ohne Abstürze, allerdings fallen mir bereits in den ersten zehn Minuten so viele Ungereimtheiten auf, dass ich wirklich am Christkind zu zweifeln beginne.

DIENSTAG, 2.12.2008 | 18:33 Uhr

Ich versetze mich in den PC ACTION-Toleranz-Modus. Toleranz heißt ja unter anderem, dass man über die Fehler anderer hinwegsieht. Bei der PC ACTION-Toleranz sieht man über die Fehler der Redaktionskollegen hinweg, flucht dabei aber laut über jeden einzelnen Fauxpas, damit's erträglicher wird. Ich wende diesen Modus auf *Götterdämmerung* an, um meinem Ärger Luft zu machen. Unser Verlagsarzt diagnostiziert bei mir sofort das Tourette-Syndrom. Im Endstadium. Aber immerhin kann ich auf die Weise wenigstens anfangen, das Spiel zu genießen.

MITTWOCH, 3.12.2008 | 12:57 Uhr

Das Tolle an *Gothic* war schon immer, dass die Serie zwar in einem Fantasy-Universum spielt, aber eben in einem „dreckigen". Hier gibt es keine tuntigen Nachtelfen oder edlen Prinzessinnen, sondern eher eine gewisse realitätsnahe Härte. Daher zieht mich die raue Welt trotz ihrer Fehler irgendwie in ihren Bann. Mein Fazit: Potenzial definitiv vorhanden, aber verschenkt ... Oh, da fällt mir spontan ein alter böser Fantasy-Witz ein: Ein Held kommt zum König und sagt: „Eure Majestät! Ich habe mein Versprechen erfüllt! Hier ist der Kopf des Drachen! Ich will meine Belohnung!" Daraufhin der König: „Gut, dann bekommst du deine Belohnung. Hier ist die Hand meiner Tochter!" Muahaha!

GUTE ZEITEN



Die Landschaft ist schön animiert und sehr detailliert.

SCHLECHTE ZEITEN



Auch mit dem aktuellen Update nerven Fehler und Ruckler.

>>„Stimmt es, dass ihr diese behinderten Schwerter herstellt?" – „Bluarghl!"<<

Die kleinen, aber wendigen Goblins stellen einzeln keine Gefahr dar. In der Gruppe sind sie jedoch recht gefährlich.

fenbar seine Frau belästigt. Wir sollen dem Kerl die Kauleiste massieren. Im Laufe des Spiels erfahren wir, dass Antons Frau die Bedürfnisse der Tavernenbesucher nicht nur mit Essen und Getränken, sondern auch mit ihrem Körper stillt. Ob Sie das dem Wirt verraten, überlässt das Spiel in bester *Gothic*-Tradition Ihrem Gewissen.

FEHLERBERICHT

Ebenso serientypisch fasziniert auch *Götterdämmerung* mit seiner offenen Welt. Oft möchte man einfach durch die detaillierte Gegend spazieren und sie nach Lust und Laune erkunden. Zu entdecken gibt es viel: Siedlungen, Lager, Höhlen oder verlassene Rastplätze locken geradezu mit Kämpfen und Gegenständen. Die *Gothic*-Atmosphäre ist nach wie vor da. Nur hindern den Spieler zahlreiche Fehler daran, sich dem Abenteuer richtig hinzugeben. Zwar verwendeten wir für unseren Test das Update auf die Version 1.0.6 (siehe auch Extrakasten „So läuft das nicht!"), das Spiel wirkt aber nach wie vor unfertig. Ganz ehrlich: Selbst beinharte Fans der Serie werden das Add-on in diesem gegenwärtigen Zustand höchstens dann genießen, wenn sie eingefleischte Masochisten sind. Daher geben wir Ihnen einen Tipp: Warten Sie mit dem Kauf, bis weitere Patches erscheinen.

Alexander Frank

Info: www.jowood.com

Vergleich



The Elder Scrolls 4: Oblivion – Shivering Isles
Test in Ausgabe 01/07

PRO + CONTRA
- ⊞ Schöne Optik, glaubhafte Spielwelt
- ⊞ Interessante Aufgaben
- ⊞ Mehrere Lösungsmöglichkeiten
- ⊟ Schwierigkeitsgrad teils zu niedrig

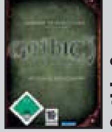




Two Worlds
Test in Ausgabe 08/07

PRO + CONTRA
- ⊞ Schöne Umgebung, lebendige Welt
- ⊞ Viele Action-Rollenspiel-Elemente
- ⊞ Sehr atmosphärisch
- ⊟ Viel zu kurzer Haupthandlungsstrang





Gothic 3: Götterdämmerung

PRO + CONTRA
- ⊞ Die offene Welt lädt zum Erkunden ein
- ⊞ Dichte Atmosphäre
- ⊟ Anspruchsloses Kampfsystem
- ⊟ Sehr viele Fehler

65%
EINZELSPIELER

ALEXANDER FRANK



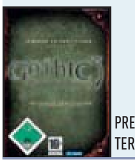
Ich stand vor der Wahl – entweder das Wochenende mit *Gothic 3: Götterdämmerung* zu verbringen oder aber mit meinem beleibten Kollegen Fischer, der sich sportlich betätigen wollte und mich deshalb zum Joggen eingeladen hat. Fünfmal um seine Garage. Mit Pausen. Ich entschied mich für *Götterdämmerung* – ist ja irgendwie aufregender. Dachte ich zumindest. Aber an jeder Ecke begegne ich im Spiel kleinen und großen Fehlern, die meine Begeisterung für *Gothic*-Abenteuer im Minutentakt schwinden lassen. Wie kann man eigentlich eine so beliebte Marke derart verhunzen? Tolles Weihnachtsgeschenk, Jowood!

ANDREAS BERTITS



Jeder macht mal Fehler. Banker verzocken Geld, das ihnen gar nicht gehört, Männer vergessen, ein Kondom anzulegen, im China-Restaurant bestellen manche Gäste Hund statt Huhn ... Kann alles mal passieren. Der Clou ist aber, aus Fehlern zu lernen. Bei Jowood scheint das nicht der Fall zu sein. Nach dem fehlerverseuchten *Gothic 3* kommt nun dieses Add-on heraus, welches das Hauptspiel in der Anzahl der Programmfehler sogar übertrifft. Als Fan der Serie kann ich mir daher nur die Tränen aus den Augen wischen und zu allen Göttern beten, die es vielleicht irgendwo gibt: Bitte, lasst *Arcania: A Gothic Tale* ein besseres Schicksal zuteil werden!

Gothic 3: Götterdämmerung





PREIS	€ 30,-
TERMIN	21. November 2008
GENRE	Rollenspiel
ENTWICKLER	Trine Studios
VERTRIEB	Jowood
SPRACHE/TEXT	Deutsch
DEUTSCHE VERSION GESCHNITTEN	Nein

MINDESTENS
2 GHz, 1 GB RAM, 128-MB-Grafikkarte mit Shader-1.4-Unterstützung, 3 GB HD, Windows 2000

MEHRSPIELER-OPTIONEN
Und wieder mal durchstreifen Sie das Fantasy-Land Myrtana ganz mutterseelenallein.

PREIS/LEISTUNG	51%
GRAFIK	80%
SOUND	82%
STEUERUNG	79%
MEHRSPIELER	–

SPIELSPASSWERTUNG:	100%
⊟ Fehler am laufenden Band	-14%
⊟ Kampfsystem anspruchslos	- 9%
⊟ Teils sehr aufgesetzte Handlung	- 6%
⊟ Unkomfortable Steuerung	- 4%
⊟ Unübersichtliches Questlog	- 2%

=

BEFRIEDIGEND
Theoretisch ein spannendes, aber praktisch ein schlecht spielbares Abenteuer



WoW: Wrath of the Lich King



Der Lich-König Arthas ist Ihr Hauptwidersacher auf der neuen Insel Nordend.



Bei dieser spaßigen Quest tragen Sie ein seltsames Murloc-Kostüm.

VERGLEICH

SCHLECHTER
The Burning Crusade
92%
Test in Ausgabe 3/07

SCHLECHTER
DHdRO: Minen von Moria
88%
Test in Ausgabe 2/09

In der letzten Ausgabe haben wir Ihnen die zweite Erweiterung zu *World of Warcraft* im Rahmen eines Beta-Tests ausführlich vorgestellt. An unserer Einschätzung von damals hat sich nichts geändert. *Wrath of the Lich King* ist herausragend und entspricht in fast jeder Hinsicht genau den Vorstellungen der großen Fangemeinde. Wie schon bei *The Burning Crusade* kombiniert Entwickler Blizzard geschickt neue Spiel-Elemente mit sinnvollen Detailverbesserungen und einem Riesenpaket frischer Inhalte. Die neue Spielwelt Nordend und die aufwendigen Gruppen- und Schlachtzugsinstanzen (Raids) für fünf, zehn oder 25 Spieler werden Spieler auf Monate hinaus beschäftigen. Fans von Spieler-gegen-Spieler-Kämpfen erfreuen sich am riesigen PvP-Gebiet und neuen Arenen. Spaß für alle bringt die neue Heldenklasse Todesritter. Ein paar Kritikpunkte gibt es aber doch: Die Grafik ist längst überholt und wurde auch nicht verbessert. Hart erarbeitete Gegenstände verlieren wie schon in *Burning Crusade* spätestens auf der neuen Höchststufe (80!) ihren Wert. Das nervt Gelegenheitsspieler wenig, Raid-Verrückte dafür umso mehr. Spielerische Quantensprünge gibt es auch nicht: Der *WoW*-Alltag wird immer noch von drei zentralen Aufgaben bestimmt: Monster plätten, Quests erledigen und Geld scheffeln. Wolfgang Fischer

Info: www.wow-europe.com/de

WOLFGANG FISCHER

Wie nicht anders zu erwarten war, hänge ich seit Veröffentlichung von *Lich King* wieder voll an der Nadel. Und das, obwohl das zweite Add-on keine gravierenden Neuerungen bietet. Das Gesamtpaket ist aber fantastisch und erzeugt einen schier unglaublichen Suchteffekt, nicht zuletzt auch dank der neuen Heldenklasse.

PREIS/LEISTUNG	91%	HERVORRAGEND
GRAFIK	73%	93%
SOUND	90%	
STEUERUNG	92%	
EINZELSPIELER	–	MEHRSPIELER
GENRE		Online-Rollenspiel
HERSTELLER		Activision Blizzard
PREIS		Ca. € 30,-
MINDESTENS		1,3 GHz, 512 MB RAM, 12 GB HD, WinXP

Hinterland



Drei Banditen lauern unserem Helden auf. Das Herz symbolisiert verlorene Lebenspunkte.

Der König ruft nach Ihnen: Sie zimmern sich ohne Einleitung aus 20 Klassen einen Abenteurer zusammen und spießen Trolle und Orks auf, bis das Land befriedet ist. Was für eine tiefsinnige Geschichte! Bei erschlagenen Feinden finden Sie Gold und Ausrüstungsgegenstände, außerdem gewinnt Ihr Charakter an Erfahrung. Damit dürfen Sie sich aus einem sehr rudimentären Fähigkeitenangebot neue Eigenschaften aussuchen. Die Beute bringen Sie zurück in Ihr Heimatdorf, das Sie wie in einem Aufbau-Strategiespiel mit Schmiede, Taverne und Bauernhof bepflanzen. Die entsprechenden Arbeiter strömen mit zunehmender Bekanntheit Ihres Monstertöters auf den Dorfplatz. Sie können den Anwohnern auch eine Waffe in die Hand drücken und mit ihnen an der Seite besonders fette Gegner angreifen. Doch da der Bedienung jeglicher Komfort abgeht, erweist sich das frustrierend fummelig. Dazu kommt die detailarme Grafik: Bodentexturen sehen abstoßender aus als Kollege Fischer in Badehose, Ihr Charakter stakst steifärschig durch die Gegend und die Zaubereffekte könnten aus dem elf Jahre alten *Diablo* importiert sein. Da passt die fehlende Sprachausgabe gut ins Bild. Peter Bathge

Info: www.tiltedmill.com

PREIS/LEISTUNG	57%	AUSREICHEND
GRAFIK	46%	52%
SOUND	39%	
STEUERUNG	43%	
MEHRSPIELER	–	EINZELSPIELER
GENRE		Rollenspiel
HERSTELLER		Tilted Mill
PREIS		Ca. € 15,-
MINDESTENS		1,8 GHz, 512 MB RAM, 350 MB HD, WinXP

Testament of Sin



Inspektor Granc (links) befragt Sylvie zu dem plötzlichen Verschwinden ihres Onkels.

Ihr Name: Sylvie Leroux. Ihr Auftrag: Finden Sie Ihren verschwundenen Onkel, einen berühmten Archäologen. Ihre Widersacher: lächerlich einfache Rätsel und eine Geschichte, die bis zum Ende so vorhersehbar bleibt wie die Antwort auf die Frage, wie viel zwei mal zwei ergibt. In *Testament of Sin: Das Vermächtnis* fliegt Sylvie jedenfalls auf die Insel Malta, auf die Bestellung ihres Verwandten nämlich. Jener Verwandter wird dort übrigens polizeilich gesucht. Sylvie geht der Sache nach. Ihr einziger Anhaltspunkt ist ein ausländischer Linguist namens Anderson, der direkt dem Film *The Da Vinci Code - Sakrileg* entflohen sein könnte ... Zur Technik: Zwar sind die gezeichneten Hintergründe wunderschön anzusehen, Sylvie bewegt sich aber mit Eleganz und Rasanz einer zugedröhnten Vogelscheuche. Akustisch wirkt das Abenteuer besser – der ordentlichen Vertonung sei Dank. Nicht so spannend präsentieren sich die simplen Rätsel, für die der Spieler in ungeahnter Raffgier herumliegende Gegenstände in die Tasche steckt und sie miteinander kombiniert. Auf Wunsch markiert eine Anzeige alle interessanten Stellen. Das macht die ohnehin knappe Spielzeit noch kürzer. Peter Bathge

Info: www.city-interactive.com

PREIS/LEISTUNG	42%	BEFRIEDIGEND
GRAFIK	67%	66%
SOUND	65%	
STEUERUNG	69%	
MEHRSPIELER	–	EINZELSPIELER
GENRE		Adventure
HERSTELLER		City Interactive
PREIS		Ca. € 30,-
MINDESTENS		1,4 GHz, 512 MB RAM, 1,5 GB HD, WinXP

>>Schlug voll ein – der erste ökumenische Gottesdienst für Muslime und Christen.<<

In kleinen Instanzen wie hier der Schule von Tham Mirdain mischen Sie Sarumans Schergen, Dunländer und Uruk-Hai-Orks auf.

DER HERR DER RINGE ONLINE: DIE MINEN VON MORIA

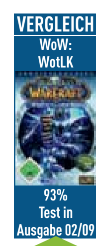
Eine echte Goldmine!





VERGLEICH

WoW: WotLK



93%
Test in Ausgabe 02/09

BESSER



SCHLECHTER

Warhammer Online



81%
Test in Ausgabe 12/08

Khazad-dûm – klingt wie eine Touristenhochburg in Ägypten, ist aber das neue Suchtmittel für Online-Rollenspieler in Mittelerde.

Nur widerwillig gibt der Postbote die pünktlich gelieferte Erweiterung zu *Der Herr der Ringe Online* aus der Hand. „Mein Ssschaaatz!", stößt er noch hervor, bevor wir schnell die Verlagstür absperren. Sofort verdonnern wir einen hörigen Praktikanten zur Installation des Add-ons.

„UND WIE SPIELT'S SICH SO?"

So hört sich die übliche Frage von Kollegen an, die einem auf dem Weg zur Kaffeeküche über die Schulter blicken. Die ausführliche Antwort: Wir starten im Elbenhort Bruchtal, von wo aus die Reise ins erste neue Gebiet, Erekt ... äh Eregion, beginnt. Gwingris, ein kleiner Stützpunkt, taucht als Ziel im Questjournal auf. Eilig schwingt sich unser Hobbit-Schurke auf den Rücken seines Ponys und galoppiert los. Die Optik: grandios und gegenüber dem Hauptspiel sogar noch verbessert. Ob mit oder ohne DirectX-10 unter der PC-Haube, *Der Herr der Ringe Online* zählt mit seinen feinen Texturen sowie der herrlichen Wasser- und Wolkendarstellung unbestritten zu den schönsten Online-Rollenspielen. Der Weg führt indes hinaus aus dem Imladris-Tal gen Südosten. Dort befindet sich der Zugang zu Eregion. Auf dem Weg nach Gwingris stolpern wir über alte Bekannte. Feuerfliegen, Drachenwürmer, Dunländer (neu texturiert) und anderes Gesocks wollen uns an die Wäsche. Es kommt zu Kämpfen, Erfahrungspunkte füllen Stück für Stück die Level-Leiste. Endlich! Nach dem Erreichen der bisherigen Maximalstufe 50 gibt es nämlich ein neues Ziel – Level 60. Im Stützpunkt angekommen, nehmen wir erste Aufgaben an. Die sind nach Standardmuster gestrickt: Äxte der Dunländer sammeln, Crebain und Würmer besiegen – typische Jobs, die Erfahrung und reichlich Silber auf dem Konto bescheren. Der Spielstart und die ersten Stunden verlaufen unbeschwert. Weitgehend stabile Server, kein Ärger mit etwa ungültigen Eingabecodes – die Sache läuft rund. Die ersten Aufträge hauen uns zwar noch nicht aus den Latschen, fügen sich aber nahtlos ins Spielgeschehen von *Der Herr der Ringe Online* ein. Man ist motiviert, sofort mehr von Eregion zu erkunden.

LASS MICH REIN!

Im kleinen Questgebiet „Die Mauern von Moria" ist gut was los. Die Spieler drängen danach, in die Minen eingelassen zu werden. Die dortigen Jobs sind schnell erledigt – Zwerge versorgen, Höhlen durchstreifen, Halborks aus den Socken hauen. Alles kurzweilig und unterhaltsam inszeniert und mit reichlich Erfahrungspunkten gesegnet. Wer es ganz eilig hat, kann sämtliche Expeditionsaufgaben auch ignorieren, denn sie sind optional. Später nachholen lassen sie sich allerdings nicht. Daher nehmen wir uns die Zeit, alles zu erledigen. Im ersten verfügbaren Sessionspiel dreht sich alles um die Entdeckung des Dämonen mit dem hübschen Namen Balrog, der den alten Gandalf von der Brücke schmiss. Diese Solo-Ausflüge in die Geschich-

>>„Du, Papa, was meinte eigentlich gestern die Mama, als sie vom Zwergenhammer in deiner Hose sprach?"<<

Überall in Moria finden Sie geschäftige Zwerge vor, die den Wiederaufbau vorantreiben.

>>Mick Jagger hat's immer noch drauf.<<

Die Hüterklasse im Einsatz: Mit neuen Fertigkeiten kloppen Sie sich durch allerlei altbekannte Quests.

Garstige Bilwiss-Orks bevölkern die Minen von Moria.

te Mittelerdes sind atmosphärisch klasse und bescheren Tolkien-Fans einen feuchten Schritt.

SEI EINE LEGENDE

Noch nicht geil genug aufs Spiel? Dann freuen Sie sich auf die Einführung legendärer Waffen und Gegenstände. Die Dinger sammeln, einmal ausgerüstet, genau wie Ihr Charakter Erfahrungspunkte und erreichen neue Rangstufen.

Jede legendäre Waffe besitzt unterschiedliche Eigenschaften, die sich durch gewonnene Aufstiegspunkte verbessern lassen. Wir wagen schon jetzt zu behaupten, dass sich die Spieler bei der „Spezialisierung" der legendären Waffen ebenso intensiv austoben wie mit der eigenen Charakterentwicklung. Fraglich bleibt, ob damit der Beruf des Waffenschmieds ausgedient hat, was schade wäre. Bloß doof, dass die epischen Gegenstände fast inflationär auftreten, von wegen legendär! Man hat mehr den Eindruck, dass die Spieler hier digitale Massenware erhalten. Egal, in den Tiefen von Moria ist gute Ausrüstung bitter nötig. Die Gegner dort sind so zäh wie Marc Brehmes letztes Schnitzel in der Mittagspause. Trotzdem levelt man im regelrechten Eiltempo hoch, schon wenige Tage nach Veröffentlichung brüsten sich die ersten Stufe-60-Spieler. Selbst schuld, wir hatten wenigstens noch guten Sex in einem realen Leben. Aber verständlich ist es schon, die Erweiterung bietet einfach saumäßig viele Spielinhalte für Questliebhaber. Am Schluss noch was zum Thema Bugs: Ja es gibt welche, aber nur wenige. Stefan Weiß

Info: www.lotro-europe.com

Wiederholungstöter

Runenbewahrer und Hüter heißen die neuen Klassen im Spiel. Wer damit in Moria auftreten will, nimmt am besten erst mal Langzeiturlaub.

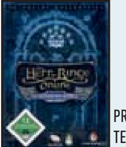
Während der Runenbewahrer mit Zaubersprüchen um sich schmeißt, setzt die Klasse des Hüters auf Waffeneinsatz und mächtige Spezialattacken. Beide Klassen bieten viel Abwechslung und machen Spaß. Allerdings beginnen deren Heldenkarrieren in den altbekannten Startgebieten. Um nach Moria zu gelangen, ist es ein weiter Weg, außer neuen Klassenquests bleibt alles beim Alten. Aber das ist bewährt und gut.



STEFAN WEISS

Komisch, dass alle PCA-Redakteure Reißaus genommen haben, als die Testmuster verteilt wurden. Mittelerde-Thematik ist wohl nicht jedermanns Geschmack. Das Online-Rollenspiel ist ja auch eher von der gemütlichen Sorte, so wie ich eben. Darum mag ich es so sehr. Spieler-gegen-Spieler-Inhalte locken mich nicht, daher stört mich das trotz Überarbeitung irgendwie langweilig wirkende PvP-Gebiet Ettenöden nicht weiter. Haufenweise Quests und eine gute Spielergemeinschaft, das zählt für mich!

Die Minen von Moria





PREIS	€ 30,-
TERMIN	18. November 2008
GENRE	Online-Rollenspiel
ENTWICKLER	Turbine
VERTRIEB	Codemasters
SPRACHE/TEXT	Deutsch
DEUTSCHE VERSION GESCHNITTEN	Nein

MINDESTENS
1,8 GHz, 1 GB RAM, 15 GB HD, 128-MB-Grafikkarte, Windows XP, Breitband-Internetverbindung

ABONNENEMENT-KONDITIONEN
Ein Monat: 12,99 Euro; drei Monate: 35,97 Euro; sechs Monate: 65,94 Euro, ein Jahr: 119,88 Euro

PREIS/LEISTUNG	85%
GRAFIK	88%
SOUND	87%
STEUERUNG	91%
EINZELSPIELER	–

SPIELSPASSWERTUNG:	100%
Keine neuen Startgebiete	- 3%
Stellenweise gestreckt wirkende Questreihen	- 3%
Immer die gleichen Sprecher	- 2%
Zu hohes Leveltempo	- 2%
Zu monotones Monsterspiel	- 2%

SEHR GUT
Wer gerne stundenlang Quests löst, ist hier im Eldorado mit fetter Tolkien-Lizenz.



MEHRSPIELER

>>Bringt sich das Fahren selbst bei: Audididakt.<<

Kurz vor der Verfolgungsjagd mit der Polizei zeigt das Spiel eine vorgefertigte Szene, in der unser Wagen zwischen zwei Bussen rast.

NEED FOR SPEED: UNDERCOVER

Fahr lässig!

AUF DVD
VIDEO

VERGLEICH
Race Driver: Grid

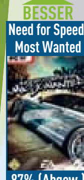
91%
Test in Ausgabe 08/08

BESSER
Need for Speed: Most Wanted



87% (Abgew.)
Test in Ausgabe 01/06

BESSER



Wenn die Polizei nach Ihnen sucht, haben Sie in der Regel ein Problem. In *Undercover* hingegen erwartet Sie dadurch eine Menge Action!

Die Reifen quietschen und drehen durch. Rauch steigt auf. Der abgeriebene Gummi hinterlässt schwarze Streifen auf dem Parkplatz, die eine scharfe Kurve an der Ausfahrt auf die offene Straße zeichnen. Der Verursacher dieser Streifen, ein soeben gestohlener Sportwagen, schlittert justament auf die Promenade. Der Gegenverkehr tritt auf die Bremse und vermeidet gerade noch rechtzeitig einen Zusammenstoß mit dem kriminellen Raser. Jener Raser lenkt hingegen seinen Boliden zielsicher auf die richtige Spur, tritt das Gaspedal in den Wagenboden und überholt mit gefühlten 180 Kilometern pro Stunde einen Lastwagen. Von rechts. Solche Eile ist auch nötig: Die Sirenen der alarmierten Polizeiwagen kündigen bereits eine Verfolgungsjagd an. Außerdem hat der Autodieb gerade mal fünf Minuten Zeit, um mit dem schicken Schlitten zur Garage seines Auftraggebers zu flitzen. Aber erst, wenn die Gesetzeshüter abgehängt sind, versteht sich. Und zwar ohne dabei den nagelneuen Wagen wie ein Wrack aus einem Krisengebiet aussehen zu lassen ... Was weder die Polizei noch der Auftraggeber ahnen: Der Dieb ist selber ein Bulle. Ein Bulle, den Sie durch die Straßen der virtuellen Stadt Tri City steuern!

GESCHICHTSSTUNDE

In der Tat schlüpfen Sie in *Undercover* im Gegensatz zu bisherigen *Need for Speed*-Teilen nicht in die Haut eines Rasers, sondern mischen sich als verdeckter Ermittler unter die Mitglieder einer Autoschieberbande. Damit die bösen Buben Ihnen ihre dreckigen Geschäfte anvertrauen, müssen Sie sich zunächst deren Respekt verdienen. Und das klappt am besten, indem Sie Ihre bandeninternen Konkurrenten in illegalen Straßenrennen hinter sich lassen. Oder – noch effektiver – indem Sie durch geschickte Zusammenstöße ein paar patrouillierende Streifenwagen in die Werkstatt schicken. Also klemmen Sie sich zunächst hinters Steuer eines für *Need for Speed*-Verhältnisse lahmen Nissan 240SX und machen genau das, was einem in der Fahrschule nicht beigebracht wird: rasen, Straßenschäden anrichten und dafür sorgen, dass die örtlichen Polizisten nicht seelenruhig ihre Donuts verspeisen können. Das erinnert an den vor-vor-vorletzten Teil der Serie *Most Wanted* (2005). Nur missachten Sie in *Undercover* die Tempolimits eben „für eine gute Sache". Aber letztendlich dient die Handlung nur als Alibi für all die Rennen im Karriere-Modus. Immerhin präsentiert sich die Geschichte in passablen Zwischensequenzen mit echten Schauspielern wie Maggie Q (*Stirb Langsam 4.0*). Und auch wenn sie an manchen Stellen unglaublich ausgelutscht wirkt (die Geschichte, nicht die Tante), sorgen die Filmchen für Abwechslung zwischen den Rennen. Ein zweites Mal werden Sie sich aber die vorhersehbaren Szenen kaum antun. Es sei denn, Sie sehen sich auch Pornofilme wegen der Rahmenhandlung und nicht wegen der eigentlichen Action



>>Endlich in Ego-Perspektive: das neue *Frogger*.<<

Ein Blick nach hinten: Ein Polizei-Porsche (links) und ein Geländewagen der Ordnungshüter sind uns auf den Fersen.

Nach Unfällen sieht Ihr Auto nicht mehr neu aus. Nach einem abgeschlossenen Rennen repariert sich der Wagen aber von selbst.

>>Tipp: beim Kiffen im Auto die Fenster öffnen!<<

an. Aber gut, solche Leute soll's ja auch geben.

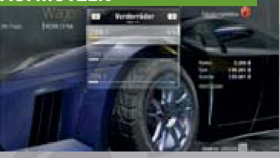
KARRIERESTART

Zu Beginn befahren Sie noch simple Rundkurse oder lassen Ihre Kontrahenten in ebenso einfachen Punkt-zu-Punkt-Fahrten Ihrer Stoßstange hinterherwinken. Wie von *Need for Speed* gewohnt, gilt: Wer zu spät kommt, den bestraft das Rennen. Rasen Sie aber als Erster über die Ziellinie, winkt Bares als Belohnung. Zum Glück müssen Sie keine Steuern an Ihre eigentlichen Auftraggeber (die Ermittler, erinnern Sie sich?) abführen. Stattdessen kaufen Sie von den Preisgeldern neue Wagen oder motzen Ihr vorhandenes Gefährt etwa mit einem stärkeren Motor, einem leistungsfähigeren Getriebe oder besseren Reifen auf. Damit entwickelt sich beispielsweise Ihr anfangs schwacher Nissan schon nach kurzer Zeit zu einer flinken Karosse. Zu guter Letzt führt *Undercover* ein Wertesystem für den Fahrer ein. Nach jedem erfolgreichen Rennen steigert das Spiel automatisch Ihr Fahrerkönnen, etwa in den Bereichen Nitro (effektiverer Turbo-Antrieb), Bremsen (bessere Kontrolle über den Wagen) oder Einnahmen-Bonus (mehr Kohle pro gewonnene Fahrt). Diese Werte wirken sich nicht nur auf den momentan verwendeten Boliden aus, sondern auf sämtliche Autos, die Sie im Laufe Ihrer Untergrund-Karriere erwerben oder gewinnen.

So spielt sich Need for Speed: Undercover

Ganz klar: In der virtuellen Metropole Tri City finden Tempolimits ähnlich viel Beachtung wie Verhütungstipps in Afrika. Wilder Verkehr macht eben in jeder Lebenslage Spaß! Doch was macht der Spieler noch außer rasen?

AUFMOTZEN



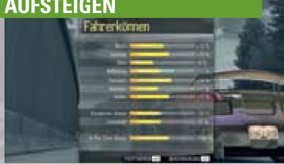
Mit steigendem Gewicht Ihres Geldbeutels (den gewonnenen Rennen sei Dank) motzen Sie Ihre Karre mit neuen Motoren oder Bremsen auf oder basteln an optischen Finessen herum.

ZUSEHEN



An manchen Stellen erzählen Zwischensequenzen die Handlung des Spiels. Die ist zwar dünn wie ein Äthiopier mit Bulimie, erklärt aber wenigstens, warum Sie überhaupt Rennen fahren.

AUFSTEIGEN



Rennerfolge steigern Ihr Fahrerkönnen in Bereichen wie Motor oder Getriebe – allerdings automatisch, also ohne Ihren Einfluss. Immerhin wirken sich die Verbesserungen auf das Fahrverhalten Ihrer Kisten positiv aus.

Testlogbuch

Need for Speed: Undercover

Die tollen Schlitten hier stimmen mich euphorisch!



ALEXANDER FRANK

DONNERSTAG, 27.11.2008 | **14:21 Uhr**

Da ich über *Need for Speed: Undercover* schon alles Mögliche im Hauptteil des Artikels geschrieben habe, lasse ich hier einfach meiner Kreativität, meiner Begeisterung für Autos und meinem Frust über den neuen Sportwagen eines Kollegen freien Lauf:

Du nimmst sie mit in deinem Schlitten
mit noblem Ziel, sie zu vernaschen.
Sie öffnet ihre schöne Bluse
und zeigt dir ihre vollen Taschen.

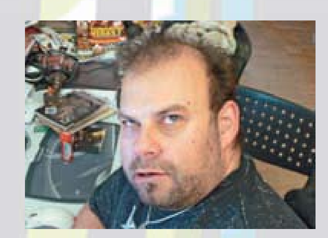
Mit ihren runden, scharfen Kurven
bringt sie dein Herz ganz schön zum Rasen!
Sie sagt: „Lass uns 'ne Rast einlegen,
dann würd ich IHN sogar anfassen."

Du fährst schnell raus in ein Wäldchen
und fragst sie frech (dein Auto stoppend):
„Du nimmst wohl gern den Mund voll, Baby?"
Und stellst dir vor euch beide shoppend.

Sie fragt dich sanft: „Was guckst so deppert?!"
Du: „Lass es uns doch endlich treiben!"
Sie ist empört: „Ich blieb hier nur,
um IHN, den Schalthebel, zu reiben!
Du hast doch nicht etwa geglaubt,
dass ich bei dir im Auto sitze,
weil ich dich mag?! ... Verstand geraubt?!
Merke: Du – hässlich. Auto – spitze!"

....

Sogar mit einer tollen Karre –
(so die Moral von der Geschicht')
kannst du dem Weib nicht an die Wäsche ...
Zumindest nicht mit dem Gesicht:





GUTE ZEITEN

Einige Mädels in den Zwischensequenzen sehen scharf aus.

SCHLECHTE ZEITEN

Bei Autobahn-Rennen fahren Sie oft Ihr Auto zu Schrott.

>>Steckt im Verkehr: Lamborgina Wild.<<

Die Polizei von Tri City (beide Wagen links) will uns von der Straße drängen.

Musikreise

Wie in vielen *Need for Speed*-Teilen dröhnt auch in *Undercover* tolle Musik aus den Lautsprechern. Und zwar die hier:



KÜNSTLER	LIEDNAME
Amon Tobin	Mighty Micro People
Asian Dub Foundation	Burning Fence
Bonobo	Scuba (Amon Tobin Remix)
Circlesquare	Fight Sounds Part 1
Hybrid	The Formula Of Fear (Matrix Dub)
Innerpartysystem	This Empty Love
Justice	Genesis
K-Bereit	If Only
Mindless Self Indulgence	Never Wanted
Nine Inch Nails	The Mark Has Been Made
Nine Inch Nails	The Warning (Stefan Goodchild feat. Doudou N/Diaye Rose Mix)
Pendulum	Granite
Pendulum	9.000 Miles
Pendulum	The Tempest
Puscifer	Indigo Children (JLE Dub Mix)
Puscifer	Momma Sed (Tandimonium Mix)
Recoil	Want
Recoil	Shunt
Recoil	Vertigen
The Qemists	Stompbox (Spore Remix)
The Whip	Fire
Tricky	Coalition
Underworld	To Heal
Underworld	Glam Bucket
Airbourne	Girls In Black
Floor Thirteen	Blame It On Me
From First To Last	I Once Was Lost, But Now Am Profound
Kinky	Mexican Radio
Ladytron	Ghosts
Ojos de Brujo	Piedras vs. Tanques
Supergrass	Bad Blood
The Fashion	Like Knives
The Pinker Tones	Electrotumbao
Tyga	Diamond Life

ÜBERRUNDET

Stichwort „gewinnen": Das passiert viel zu oft. Verstehen Sie uns nicht falsch, natürlich freuen wir uns über erfolgreich absolvierte Rennen! Aber Ihre Kontrahenten fahren in *Undercover* selbst mit sündhaft teuren Prollkarren so langsam, als säße da ein alter, gebrechlicher Opa hinterm Steuer. Ist zwar realitätsnah (im echten Leben ist ja der lahme Fahrer des fetten Benz vor Ihnen IMMER ein alter Sack), die Herausforderung einer bis zur Ziellinie spannenden Verfolgungsjagd bleibt aber angesichts der Hunderte von Metern weit zurückliegenden Gegner buchstäblich auf der Strecke. Und der für eine Großstadt sehr übersichtliche Straßenverkehr dient auch eher als Zierde denn als echtes Hindernis. Hektischer geht es bei den sogenannten Highway-Battles (zu Deutsch: Autobahn-Duelle) zu. Hier rasen Sie auf der Schnellstraße gegen einen anderen Fahrer. Derjenige, der als Erster einen Abstand von 300 Metern zum anderen erreicht, sahnt den Gewinn ab. Klingt einfacher, als es ist – bei diesen Duellen ist die virtuelle Autobahn nämlich ähnlich dicht befahren wie eine echte Schnellstraße zur Ferienzeit. Hier mit zwei- oder gar dreihundert Sachen unfallfrei durchzubrettern, geschweige denn den Widersacher 300 Meter hinter sich zu lassen, ist eine echte Herausforderung! Zum Glück eine spannende und keine frus-

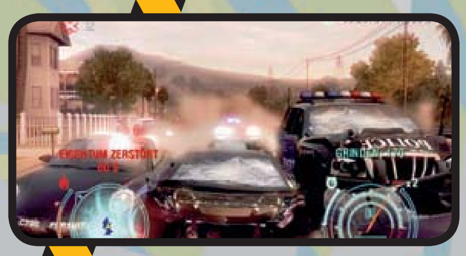
Polizeibericht

***Most Wanted* oder *Undercover*? Wo sind die Verfolgungsjagden mit den Gesetzeshütern spannender?**



NEED FOR SPEED: MOST WANTED

Abhängig von Ihrer Fahndungsstufe kleben entweder relativ lahme Kisten der Ordnungshüter oder flinke Sportwagen samt Hubschrauber an Ihrer Stoßstange. Die Straßensperren und Nagelbänder sind stellenweise eine echte Herausforderung. Nach drei Verhaftungen (erweiterbar auf fünf) konfiszieren die Polizisten Ihre Karosse. Die Verfolgungsjagden zählen zu den spannendsten Elementen des Spiels.



NEED FOR SPEED: UNDERCOVER

In einigen Missionen müssen Sie viel Schaden (Unfälle, Zerstörung der Umgebung) verursachen oder einfach der Polizei entkommen. Etwa durch sogenannte Verfolgungsstopper. Beispielsweise rast Ihr Flitzer unter einen Strommast, woraufhin dieser umkippt und die Blaulichter unter sich begräbt. Die Polizei setzt hingegen Straßensperren, Nagelbänder und Hubschrauber ein – allerdings nicht so effektiv wie in *Most Wanted*. Fazit: Immer noch spaßig, aber nicht mehr so spannend.



>>Kann nicht jeder: Einradfahren.<<

Nach einem Zusammenstoß mit einem Polizeiauto wirbelt unser Wagen durch die Luft.

trierende. Ebenso spannend und fast auf dem hohen Niveau von *Most Wanted* spielen sich die Verfolgungsjagden mit der Polizei. Da kleben Ihnen minutenlang ganze Kleinarmeen von Gesetzeshütern an den Fersen, bremsen Ihren Wagen aus und rammen mit voller Wucht Dellen ins Blech. Das Gefühl, einen der Streifenwagen mit 280 auf dem Tacho zu erwischen und ihn durch die Luft schleudern zu lassen, ist ähnlich intensiv wie die Schadenfreude, wenn man die Sandburg eines kleinen Kindes in den Boden stampft.

LEISTUNGSHUNGER

Trotz der Polizeiverfolgungen, Rennen bei Tageslicht und einer riesigen, frei befahrbaren Stadt hält *Undercover* nicht mit *Most Wanted* mit. Zum einen sind die Ordnungshüter recht einfach abzuschütteln, zum anderen fehlt dem Spieler trotz des hohen Fahrtempos oft das entsprechende Geschwindigkeitsgefühl. Das liegt unter anderem an starken Rucklern, die viele Rennen selbst auf modernen Rechnern (vor allem im detailreichen Zentrum von Tri City) zu einer Art Dia-Show verkommen lassen. Doch unterm Strich macht *Undercover* Spaß. Wenn Sie schon immer mal den Bullen ein paar Kratzer in den Lack machen wollten, sind Sie hier goldrichtig! Auch wenn Sie im Endeffekt für die Ordnungshüter arbeiten. Alexander Frank

Info: www.needforspeed.de

Gute Fahrt!

Traumschlitten ohne Ende! Wir listen Ihnen sämtliche Wagen aus *Undercover* auf:

Aston Martin DB9
Audi R8
Audi RS4
Audi S5
Audi TT
BMW M3 E46
BMW M3 E92
BMW M6
BMW Z4 M Coupe
Bugatti Veyron 16.4
Chrysler® HEMI® 300C SRT8
Plymouth HEMI® Cuda
Dodge Challenger
Dodge Challenger Concept
Dodge Charger R/T
Dodge Charger SRT8
Dodge Charger SRT8 Super Bee
Dodge Viper SRT10
Ford 1967 Mustang
Ford Escort Cosworth RS
Ford Focus ST
Ford GT
Ford Mustang GT
Ford Shelby GT500KR™
Cadillac CTS-V
Chevrolet Camaro SS
Chevrolet Camaro Concept
Chevrolet Chevelle SS
Chevrolet Corvette Stingray
Chevrolet Corvette Z06
Pontiac Firebird
Pontiac GTO
Pontiac Solstice GXP
Koenigsegg CCX
Lamborghini Gallardo
Lamborghini Gallardo LP560-4
Lamborghini Murciélago LP640
Lexus IS F
Lotus Elise (2005)
Lotus Elise (2006)
Mazda Mazdaspeed3
Mazda Mazdaspeed Axela (Japan)
Mazda RX-7
Mazda RX-8 (2004)
Mazda RX-8 (2006)
Mazda3 MPS (Europe)
McLaren F1
Mercedes-Benz CLK 500
Mercedes-Benz CLS 63 AMG
Mercedes-Benz SL65 AMG (2007)
Mercedes-Benz SL65 AMG (2008)
Mercedes-Benz SLR McLaren
Mercedes-Benz SLR McLaren 722 Edition
Mitsubishi Eclipse GT
Mitsubishi Lancer EVOLUTION
Mitsubishi Lancer EVOLUTION IX MR-edition
Mitsubishi Lancer EVOLUTION X (Japan)
Infiniti G35 (V35)
Nissan 240SX (S13)
Nissan 350Z (Z33)
Nissan 370Z (Z34)
Nissan Fairlady Z (Z33) (Japan)
Nissan Fairlady Z (Z34) (Japan)
Nissan GT-R (R35)
Nissan Silvia (S15)
Nissan Skyline (V35) (Japan)
Nissan Skyline GT-R (R34)
Pagani Zonda F
Porsche 911 GT2
Porsche 911 GT3 RS
Porsche 911 Turbo
Porsche Carrera GT
Porsche Cayman S (2005)
Porsche Cayman S (2007)
Renault Clio V6
Renault Lutécia V6 (Japan)
Renault Mégane Coupé
Shelby GT500
Toyota Supra
Volkswagen Golf GTI
Volkswagen R32
Volkswagen Scirocco

ALEXANDER FRANK



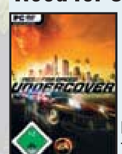
Ich liebe das Gefühl der hohen Geschwindigkeit! Das fasziniert mich bei schnellen Ego-Shootern und auch bei Rennspielen. Meine Liebe zum hohen Tempo geht sogar so weit, dass ich es im richtigen Leben mühelos schaffe, um 14 Uhr zu Hause zu sein, obwohl ich erst um 17 Uhr Feierabend habe. Wie auch immer: Bei *Undercover* fehlt mir ebendieser Geschwindigkeitsrausch. Ich brettere zwar mit 350 Sachen über die virtuelle Autobahn, es fühlt sich aber an, als wären es nur 150. Schnell war hingegen die Handlung, besser gesagt: Sie war schnell vorbei. Nach sechs Stunden war ich durch. Daher ist *Undercover* für mich zwar ein gutes Rennspiel, es kommt aber nicht an *Most Wanted* heran.

JÜRGEN KRAUSS



Auch wenn virtuelle Autorennen nicht gerade mein größtes Steckenpferd sind, lasse ich mich hin und wieder gerne mal vom Verfolgungswahn mitreißen. Umso mehr freut es mich, dass ich mich in *Undercover* endlich wieder mit Pixelgesetzeshütern anlegen darf, deren Karren zu Schrott verarbeiten kann und mich in witzigen Zwischensequenzen unter Umständen dafür sogar verhaften lasse. Allerdings kommt dabei bei Weitem nicht so viel Freude auf wie seinerzeit bei *Most Wanted*. Irgendwie geht der Serie so langsam die Luft aus. Ich mag mir zwar vorstellen, dass die nächste Episode wieder ein echter Knaller wird, so recht daran glauben kann ich aber nicht.

Need for Speed: Undercover





PREIS	€ 45,-
TERMIN	20. November 2008
GENRE	Rennspiel
ENTWICKLER	EA Black Box
VERTRIEB	Electronic Arts
SPRACHE/TEXT	Deutsch
DEUTSCHE VERSION GESCHNITTEN	Nein

MINDESTENS
3,0 GHz, 512 MB RAM, Geforce 6600/Radeon 9500, 6,5 GB HD, Windows XP, Online-Aktivierung

MEHRSPIELER-OPTIONEN
Rundkurs, Sprint, Cops und Räuber; zwei bis acht Raser machen die Stadt Tri City unsicher

PREIS/LEISTUNG	76%
GRAFIK	83%
SOUND	85%
STEUERUNG	88%
MEHRSPIELER	82%

SPIELSPASSWERTUNG:	100%
Viele Rennen zu einfach	- 7%
Nur wenige Renntypen	- 6%
Recht eingeschränktes Wagen-Tuning	- 4%
Die Polizei lässt sich zu leicht abschütteln	- 3%
	=

GUT
Spaßiges Rennspiel mit spannenden Verfolgungsjagden – und einigen Schwächen

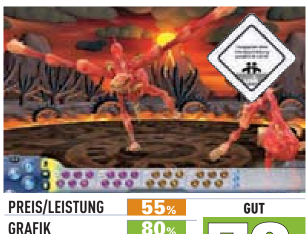


EINZELSPIELER

Spore: Süß und Schrecklich

Wer der Meinung ist, dass es zu wenig Arme auf dieser Welt gibt, liegt mit der *Spore*-Erweiterung *Süß und Schrecklich* genau richtig. Das Teil erweitert Ihr Hauptspiel nämlich keinesfalls um spielzeitstreckende Elemente, sondern um Körperteile wie Beine, Münder ... und eben Arme. Dazu gibt's ein paar neue Körperfarben und Animationen. Frei nach dem Motto „Süß und Schrecklich" sind alle Neuerungen entweder putzig-knuffig, süß eben, oder schaurig-gruselig, also schrecklich. Ein bisschen mehr hätte es dann aber doch sein dürfen ... Jürgen Krauß

Info: http://eu.spore.com



PREIS/LEISTUNG	55%	GUT
GRAFIK	80%	**72%**
SOUND	70%	
STEUERUNG	83%	
MEHRSPIELER	–	EINZELSPIELER
GENRE		Simulation
HERSTELLER		Electronic Arts
PREIS		Ca. € 10,-
MINDESTENS		2,0 GHz, 512 MB RAM, 150 MB HD, WinXP

Global Conflicts: Latin America



PREIS/LEISTUNG	42%	UNGENÜGEND
GRAFIK	36%	**39%**
SOUND	34%	
STEUERUNG	39%	
MEHRSPIELER	–	EINZELSPIELER
GENRE		Adventure
HERSTELLER		Serious Games/Dtp
PREIS		Ca. € 20,-
MINDESTENS		1 GHz, 512 MB RAM, 750 MB HD, WinXP

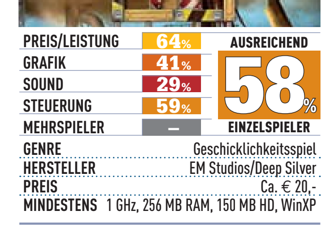
Aufwendig recherchieren, kritische Fragen stellen und bierernste Artikel schreiben – in *Global Conflicts: Latin America* sind Sie Journalist und tun das, wovon ein PC ACTION-Redakteur keinen Schimmer hat. Das Spiel ist von Serious Games, wir fragen uns jedoch, ob dieses Adventure wirklich ernst gemeint ist: Die Grafik ist nämlich der Inbegriff von veraltet und für die ewigen Laufwege sollte man die Macher mit einer Wanderung durch die Sahara bestrafen. Wenigstens erfährt man in der Haut des Protagonisten einiges über die Probleme Lateinamerikas. Tobias Schmitz

Info: www.globalconflicts.eu/gcla

Professor Heinz Wolff's Gravity

Ein akademischer Titel macht noch kein intellektuelles Spiel. Zumindest gilt das für *Professor Heinz Wolff's Gravity*. Hier verdingen Sie sich als Baumeister. Mit schwankenden Türmen und Holzbrücken lenken Sie eine Murmel zu einem Knopf, der den nächsten der 100 öden Levels startet. Grobmotoriker werfen die physikalisch korrekt umfallenden Bretter wegen der kniffligen Steuerung leicht um. Das ist aber die einzige Herausforderung: Die Bauteile und Aufgaben sind stets die gleichen, Kopfarbeit ist selten gefragt. Peter Bathge

Info: http://gravity.deepsilver.com



PREIS/LEISTUNG	64%	AUSREICHEND
GRAFIK	41%	**58%**
SOUND	29%	
STEUERUNG	59%	
MEHRSPIELER	–	EINZELSPIELER
GENRE		Geschicklichkeitsspiel
HERSTELLER		EM Studios/Deep Silver
PREIS		Ca. € 20,-
MINDESTENS		1 GHz, 256 MB RAM, 150 MB HD, WinXP

Kran-Simulator 2009

Dieses Spiel macht kran-k! Und zwar vor Langeweile, denn in drei Szenarien sind Sie mit nichts anderem beschäftigt, als Container oder Einzelteile eines Hauses mit Ihrem Kran von A nach B zu bewegen. Gemein ist allen Abschnitten die furchtbare Steuerung. Die präsentiert sich so träge, dass dagegen selbst ein Schweizer auf Valium lebhaft wirkt. Kran-dios! Zwar verfügt die Simulation über authentische Kräne und eine Physik-Engine. Bei unserem Test hätten wir uns ob der spielerischen Ödnis trotzdem lieber am nächsten Kran aufgehängt. Tobias Schmitz

Info: www.astragon.de



PREIS/LEISTUNG	34%	UNGENÜGEND
GRAFIK	39%	**33%**
SOUND	30%	
STEUERUNG	27%	
MEHRSPIELER	–	EINZELSPIELER
GENRE		Simulation
HERSTELLER		Stoll von Gáti/Astragon
PREIS		Ca. € 20,-
MINDESTENS		2,4 GHz, 512 MB RAM, 600 MB HD, WinXP

Die wilden Kerle 5: Hinter dem Horizont



PREIS/LEISTUNG	47%	BEFRIEDIGEND
GRAFIK	71%	**69%**
SOUND	63%	
STEUERUNG	78%	
MEHRSPIELER	–	EINZELSPIELER
GENRE		Adventure
HERSTELLER		The Games Company/Atari
PREIS		Ca. € 30,-
MINDESTENS		2 GHz, 512 MB RAM, 750 MB HD, WinXP

Zitat aus dem Spiel: „Der Wald ist gefährlich, doch wir sind es auch!" Von wegen, jedes Bäumchen ist gefährlicher als die wilden Kerle! Zu einem netten Abenteuer reicht's bei diesem Spiel trotzdem: Wir notieren eine gute Optik und überzeugende Rätsel, bei denen Sie zwischen Tag und Nacht umschalten müssen. Die Sprecher wirken jedoch lahmer als ein Komapatient. Obwohl die Hintergrundgeschichte so flach wie die Hauptdarstellerin ist, vertreibt einem der Titel charmant die Zeit. Nach circa drei Stunden sagen Sie allerdings schon: „Ich habe fertig!" Christoph Schuster

Info: www.the-games-company.com

Grenzpatrouille: Die Simulation



Am Grenzübergang kontrollieren die Polizisten vorbeifahrende Autos.

Es gibt Momente, da wünscht man sich, mit einer ausgewachsenen Leberzirrhose todkrank im Bett zu liegen. Zum Beispiel dann, wenn einem der Chef das Testmuster von *Grenzpatrouille: Die Simulation* in die Hand drückt. Ihre Aufgabe lautet hier, in der Iso-Perspektive (Blick von schräg oben) mit Grenzpolizisten Immigranten aufzuhalten sowie Terroristen und Schmuggler dingfest zu machen. Dazu errichten Sie etwa Überwachungskameras oder Gefängnisse. Der Titel ist grottenschlecht. Aber Moment, wir wollen fair sein! Kommen wir also zunächst zu den positiven Aspekten des Taktikspiels ... ... Nun ja, so viel dazu. Und jetzt die Kritikpunkte, davon gibt es hier mehr als illegale Einwanderer an der mexikanisch-amerikanischen Grenze: In Sachen Wegfindung verfehlen Ihre Polizisten knapp das Intelligenzniveau eines Schlagbaums. Ebenfalls mies: die Steuerung, die gar nicht oder nur sehr schwammig reagiert. Detail am Rande: Laut Packungstext steckt hinter der abscheulichen Grafik die Gamebryo-Engine (*Oblivion*, *Fallout 3*). Wir meinen: Gehen Sie lieber mit Gewichten an den Füßen in einem See spazieren, das macht definitiv mehr Spaß. Tobias Schmitz

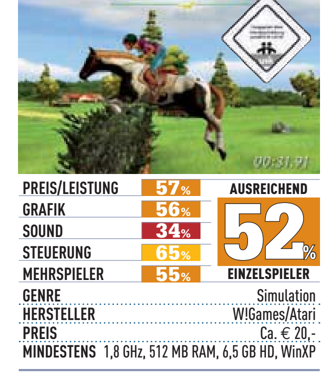
Info: www.rondomedia.de

PREIS/LEISTUNG	28%	UNGENÜGEND
GRAFIK	22%	**21%**
SOUND	21%	
STEUERUNG	18%	
MEHRSPIELER	–	EINZELSPIELER
GENRE		Simulation
HERSTELLER		ValuSoft/Rondomedia
PREIS		Ca. € 15,-
MINDESTENS		1 GHz, 512 MB RAM, 370 MB HD, WinXP

My Horse & Me 2

In einem Pferdespiel könnte uns höchstens ein kooperativer Modus begeistern, in dem unsere heiße Praktikantin den Reiter und wir das Pferd spielen. Dummerweise dreht sich *My Horse & Me 2* um die Schwärmerei einer Elfjährigen, die einem pickeligen Brad-Pitt-Verschnitt gefallen will. Deshalb tritt sie in acht Wettbewerben jeweils in den Disziplinen Dressur, Springreiten und Querfeldein an. Die lassen sich jedoch auf stumpfes Tastendrücken reduzieren. Zwischendurch pflegt sie ihren Hengst, also das Pferd ... Nur für Pferdeliebhaber unter zwölf. Peter Bathge

Info: www.atari.de



PREIS/LEISTUNG	57%	AUSREICHEND
GRAFIK	56%	**52%**
SOUND	34%	
STEUERUNG	65%	
MEHRSPIELER	55%	EINZELSPIELER
GENRE		Simulation
HERSTELLER		W!Games/Atari
PREIS		Ca. € 20,-
MINDESTENS		1,8 GHz, 512 MB RAM, 6,5 GB HD, WinXP

RTL Biathlon 2009



Unser selbst erstellter Athlet (vorn) pflügt sich durch den Karrieremodus.


Am Schießstand gilt es, möglichst genau zu zielen und alle Zielscheiben zu treffen.

Ballerspiele einmal anders! In *RTL Biathlon 2009* schießen Sie auf kleine schwarze Scheiben anstatt auf Spielfiguren, Zombies oder Raumschiffe. Ein perfekter Titel für bayerische Politiker also! Neben Schnellstart-Rennen bietet Ihnen *Biathlon 2009* einen Karrieremodus. Hier wählen Sie aus fünf authentischen Athleten oder erstellen sich Ihren eigenen. Zu Beginn rasen Sie aus der Verfolgersicht im sogenannten Junior Cup die Piste runter und arbeiten sich im Laufe des Spiels in der Karriereleiter nach oben. Pro Rennen erhält Ihr Sportler Erfahrungspunkte und steigt somit bis zur Maximalstufe 20 auf. Zwischen den Wettbewerben winken zusätzliche Fertigkeitspunkte durch Training. Die Rennen selbst laufen recht simpel ab. Während der Laufphasen achten Sie vor allem darauf, dass Ihnen nicht die Puste ausgeht. Am Schießstand halten Sie die Luft an, zielen, feuern und laden nach. Später dürfen Sie drei Spezialfähigkeiten einmalig pro Rennen nutzen. Für Mehrspielerfreunde bietet *RTL Biathlon 2009* die Möglichkeit, gleichzeitig zu zweit an einem Rechner oder nacheinander mit bis zu drei Mitspielern anzutreten. Grafik und Sound sind solide, aber nicht herausragend. Die Athleten sehen detailliert aus, die Zuschauer wirken jedoch matschiger als ein Beutel Tomaten, den man als Sitzkissen benutzt hat. Sascha Lohmüller

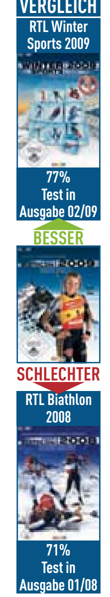
Info: www.rtl-games.de

SASCHA LOHMÜLLER

Nach nur einem Rennen hat selbst der letzte Steuerungs-Depp den Dreh raus und gewinnt jedes Rennen. Mir persönlich ist das auf lange Sicht zu anspruchslos und es fesselt mich etwa so lange wie ein Porno, eben nur 13 Sekunden. Wenn der niedrige Anspruch Sie nicht stört, werden Sie ordentlich unterhalten.

PREIS/LEISTUNG	51 %	GUT
GRAFIK	69 %	72 %
SOUND	71 %	
STEUERUNG	76 %	
MEHRSPIELER	71 %	EINZELSPIELER

GENRE	Sportspiel
HERSTELLER	49Games/RTL Games
PREIS	Ca. € 30,-
MINDESTENS	1,4 GHz, 512 MB RAM, 1 GB HD, WinXP



RTL Winter Sports 2009


Dieses Jahr neu mit an Bord der RTL'schen Winterspiele: die Snowboard-Halfpipe.


Gar nicht so einfach: In der Kampagne müssen Sie gleichzeitig fahren und rechnen.

Geht ein Schuss in Richtung Tor, flimmert nicht zwangsläufig Fußball über Ihre Mattscheibe. Auch wer sich *RTL Winter Sports 2009* auf die heimische Platte wirft, darf im Schuss durch Tore düsen. Zumindest, sofern er gerade in Sachen Abfahrt oder Super G unterwegs ist. Frei nach dem Motto „Je mehr Disziplinen desto besser" legt der Macher 49Games für die diesjährige Ausgabe des Wintersportvergnügens zwei Schippen drauf und bietet neben den 16 aus den Vorgängern bekannten auch die beiden neuen Disziplinen Snowboard und Biathlon. Das Paket präsentiert sich reif und ohne gravierende Fehler mit passender Grafik und netter Sounduntermalung. Wem das planlose Schneegehampel zu anspruchslos ist, vergnügt sich im Karrieremodus oder löst in der Kampagne kurzweilige Aufgaben wie das Umfahren von Totenköpfen im Riesenslalom oder das Weitspringen beim Abfahrtslauf. Zwar ähneln sich viele der Wintersportarten (Zweierbob und Viererbob spielen sich nahezu identisch), trotzdem ist den Entwicklern dank verschiedener Spielmodi und zahlreicher Wettkämpfe ein abwechslungsreiches Schneespektakel geglückt, bei dem sich bis zu vier Spieler vor einem Rechner tummeln dürfen – entweder zu zweit am geteilten Bildschirm oder mit bis zu vier Teilnehmern nacheinander. Jürgen Krauß

Info: www.rtl-games.de

JÜRGEN KRAUSS

Komisch: Leibesertüchtigungen sind eigentlich nicht so mein Ding und der Winter landet in meiner Lieblingsjahreszeiten-Rangliste auf Platz 4. Trotzdem verbrachte ich mit dem kühlen Sportspaß aus dem Hause RTL einige sehr vergnügliche Stunden. Nur für die Langzeitmotivation fehlen mir die Höhepunkte.

PREIS/LEISTUNG	78 %	GUT
GRAFIK	72 %	77 %
SOUND	75 %	
STEUERUNG	82 %	
MEHRSPIELER	79 %	EINZELSPIELER

GENRE	Sportspiel
HERSTELLER	49Games/RTL Games
PREIS	Ca. € 30,-
MINDESTENS	1,2 GHz, 512 MB RAM, 2,5 GB HD, WinXP



Mit dem sogenannten Longbow-AVRIL nehmen Sie gegnerische Fahrzeuge auch über große Entfernungen aufs Korn.

»Die PC ACTION-Redaktion freut sich, wenn ihre Laser strahlen.«

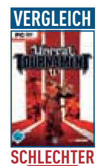
UNREAL TOURNAMENT 3

PC ACTION GOLD 1-2008

Einfach blendend

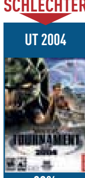

PC ACTION PREISTIPP 2-2009

VERGLEICH



SCHLECHTER

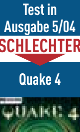
UT 2004



88% Test in Ausgabe 5/04

SCHLECHTER

Quake 4





87% Test in Ausgabe 12/05

Wäre *UT 3* eine Spiele-Zeitschrift, der Shooter wäre die PC ACTION – beide rocken dermaßen, dass es fast körperlich schmerzt.

Auch wenn jeder, dem diese Spiele-Serie kein Begriff ist, sofort vor Scham im Boden versinken sollte, lassen wir uns herab und verfassen ein paar Zeilen zur Erleuchtung: Im Endeffekt kommt es bei *Unreal Tournament 3* nur darauf an, Ihren Gegnern in Ego-Perspektive das virtuelle Licht auszublasen. So banal das auch klingen mag, die eindrucksvolle Comic-Grafik sorgt optisch für Abwechslung, das atemberaubende Tempo, die variantenreichen Spieloptionen und das gewichtige Kartenpaket schaffen Kurzweil. Kompromisslos, schnell und fesselnd sind wohl die treffendsten Adjektive, um dieses bunte Action-Feuerwerk zu beschreiben.

SORGE FÜR ABWECHSLUNG

Was die Spielvarianz anbelangt, präsentiert sich *Unreal Tournament 3* abgespeckt und erwachsen. Auf einige Optionen wie das wenig beliebte Bombing Run wurde verzichtet, auch blieben Mutant, Invasion, Last Man Standing und Double Domination auf der Strecke. Klassiker wie Deathmatch, Team-Deathmatch und Capture the Flag sind selbstverständlich dabei, Letzteres bestreiten Sie auf Wunsch sogar motorisiert. Die aus dem Vorgänger bekannten Modi Assault und Onslaught finden Sie im neu geschaffenen Spielmodus Kriegsführung wieder. Einzelspieler dürfen sich zudem an die umfangreiche Kampagne wagen, die mit einer tauglichen Hintergrundgeschichte, kinoreifen Zwischensequenzen und intelligenten Bots aufwartet.

SO SIEHT'S AUS

Grafisch bietet *Unreal Tournament 3* lediglich gehobene Standardkost. Trotzdem ist die Optik schlichtweg makellos. Geht so etwas? Offensichtlich. Das Erscheinungsbild von *Unreal Tournament 3* passt einwandfrei in die futuristisch stilisierte Umgebung, vor allem die sehr detailreichen Außenareale sind über jede Kritik erhaben. Auch an den Fahrzeug- und Charakter-Animationen gibt es nichts zu bemängeln. Einzig die Grafikbombe zündet nicht vollends. Dennoch: Mehrspieler-Fanatiker müssen bei diesem Kracher spätestens jetzt zugreifen! Jürgen Krauß

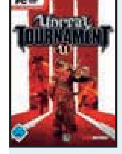
Info: www.unrealtournament3.com



MICHAEL GRILL

Unreal Tournament 3 gehört zweifellos nach wie vor zu den besten Mehrspieler-Titeln für den PC. Fans der Serie wird vor allem freuen, dass das Teil ein wenig zu den Wurzeln zurückgekehrt ist und kompakter daherkommt als *UT 2004*. Auch die neuen Fahrzeuge wie der gewaltige Darkwalker oder das witzige Hoverboard fügen sich nahtlos in die bombastische Action ein. Ein weiterer dicker Pluspunkt sind die gefühlten 20.233 Mods, die mittlerweile im Netz erhältlich sind und die ohnehin schon dicke Spielzeit nochmals nach oben schrauben.

Unreal Tournament 3





PREIS Ca. €20,-
TERMIN 12. November 2007

GENRE	Mehrspieler-Shooter
ENTWICKLER	Epic
VERTRIEB	Midway
SPRACHE/TEXT	Deutsch
DEUTSCHE VERSION GESCHNITTEN	Ja

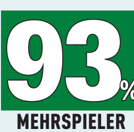
MINDESTENS
2 GHz CPU, 512 MB RAM, 8 GB HDD, Internetzugang, 1 Spieler pro DVD

MEHRSPIELER-OPTIONEN
(Team-)Deathmatch, Capture the Flag (optional mit Fahrzeug), Duell, Kriegsführung

TEST IN AUSGABE
01/08

PREIS/LEISTUNG	88%
GRAFIK	89%
SOUND	81%
STEUERUNG	92%
EINZELSPIELER	84%

HERAUSRAGEND
UT 3 ist die Genre-Referenz für Mehrspieler-Freunde, mehr brauchen Sie nicht.



93% MEHRSPIELER

Budget-Titel im Überblick

Wie jeden Monat listen wir an dieser Stelle die aktuellen Budget-Spiele auf. Greifen Sie zu!

TITEL	GENRE	ANBIETER	WERTUNG	PREIS	TEST IN AUSGABE
Act of War: Direct Action	Strategie	Atari	79%	€ 10,-	5/05
Die Siedler 4: Gold Edition Enthält *Die Siedler 4* sowie die Add-ons *Die Trojaner und das Elixier der Macht* & *Mission Disk*	Strategie	Blue Byte	74%	€ 7,-	4/01
Flatout 2	Rennspiel	Eidos	86%	€ 10,-	9/06
Hellgate London	Rollenspiel	Electronic Arts	81%	€ 10,-	12/07
Jack Keane	Adventure	10tacle	86%	€ 14,-	9/07
Lost	Adventure	Ubisoft	69%	€ 10,-	5/08
Paraworld	Strategie	Deep Silver	84%	€ 10,-	10/06
Perry Rhodan	Adventure	Braingame	84%	€ 20,-	4/08
Pro Evolution Soccer 2009	Sportspiel	Konami	91%	€ 28,-	12/09
Unreal Tournament 3	Ego-Shooter	Midway	93%	€ 20,-	1/08
Tomb Raider: Anniversary	Adventure	Eidos	85%	€ 10,-	7/07
World of Warcraft	Rollenspiel	Blizzard	93%	€ 11,-	2/05

Perry Rhodan

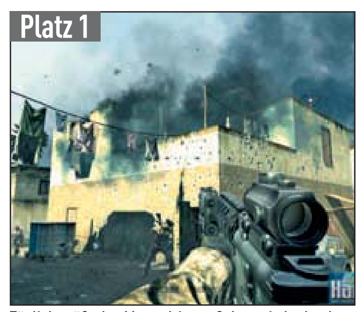
Pro Evolution Soccer 2009

World of Warcraft

Die zock ich am liebsten!

Wir präsentieren Ihre Lieblingsspiele. Wer bei unserer monatlichen Umfrage mitmacht, kann ein Top-Spiel gewinnen. Wie? Auf Seite 11 steht's!

Platz 1



Täglich grüßt das Murmeltier ... Schon wieder landet *Call of Duty 4* auf dem obersten Treppchen!

Zweiter!

Der Zweite Weltkrieg soll als Spiele-Kulisse ausgelutscht sein? Von wegen! *Call of Duty: World at War* beweist mit Bravour das Gegenteil. Der brachiale Ego-Shooter der Softwareschmiede Treyarch setzt sich als bester Neueinsteiger des Monats auf Platz 7, dicht gefolgt von Valves *Left 4 Dead*.

Platz	Vormonat	Spiel	Ausgabe	Wertung	Hersteller
1	■ (1)	Call of Duty 4: Modern Warfare	1/2008	94%	Infinity Ward
2	▲ (4)	Crysis Warhead	12/2008	90%	Crytek Budapest
3	▲ (6)	Far Cry 2	12/2008	90%	Ubisoft Montreal
4	▲ (12)	Sacred 2: Fallen Angel	12/2008	80%	Ascaron
5	▼ (3)	Warhammer Online: Age of Reckoning	12/2008	81%	Mythic Ent.
6	▲ (8)	C&C: Alarmstufe Rot 3	12/2008	84%	EA LA
7	▲ (NEU)	Call of Duty: World at War	1/2009	88%	Treyarch
8	▲ (NEU)	Left 4 Dead	1/2009	88%	Valve
9	▲ (NEU)	Dead Space	1/2009	87%	EA Redwood Shores
10	▼ (2)	Das Schwarze Auge 4: Drakensang	10/2008	85%	Radon Labs
11	▲ (NEU)	WoW: Wrath of the Lich King	2/2009	93%	Blizzard
12	▼ (11)	Counter-Strike: Source	12/2004	88%	Valve
13	▲ (NEU)	Fallout 3	12/2009	90%	Bethesda
14	▼ (5)	Age of Conan: Hyborian Adventures	8/2008	84%	Funcom
15	▼ (14)	Crysis	12/2008	92%	Crytek

Platz 2



Die Psycho-Variante von *Crysis* arbeitet sich Stück für Stück nach oben. Dieses Mal springt Platz 2 raus!

Der Herr der Ringe: Die Eroberung



Hol's dir!

Spiel	Hersteller	Erscheint am
1 1/2 Ritter	Warner Bros.	12. Dezember
A.M. Grimm: A Christmas Carol	GameTap	18. Dezember
DHdR: Die Eroberung	Electronic Arts	15. Januar
FS X: F-16 Fighting Falcon	Microsoft	12. Januar
Eishockey Manager 2009	Atari	11. Dezember
Mirror's Edge	Electronic Arts	8. Januar
Bolt: Ein Hund für alle Fälle	Disney Interactive	15. Januar
Secret Service	Activision	22. Januar
Rise of the Argonauts	Codemasters	11. Dezember
Saints Row 2	THQ	Januar
World of Goo	RTL Playtainment	11. Dezember
X-Blades	Zuxxez	14. Januar

xmx empfiehlt Original Microsoft® Windows Vista®

WEITERHIN KEINE VERSANDKOSTEN![1)]



- Intel® Core™ 2 Duo Prozessor E7300
- BIS ZU 2x3.2GHZ ÜBERTAKTET!!!!!
- 2048MB High End PC2-6400 DDR2
- 512MB ATI Radeon® HD4650
- 320GB SATA 8MB Cache,7.200u/min
- Interne Wasserkühlung bereits installiert
- 20xDVD+-R/RW Double Layer Brenner

Inklusive Windows Vista® Home Premium 578€

499€

oder schon ab 16,19€ mtl./Finanzierung 2)
bei einer Laufzeit von 36 Monaten







- Intel® Core™ 2 Duo Prozessor E7300
- BIS ZU 2x3.2GHZ ÜBERTAKTET!!!!!
- 4096MB High End PC2-6400 DDR2
- 512MB NVIDIA® GeForce™ 9600GT
- 500GB SATA 8MB Cache,7.200u/min
- Interne Wasserkühlung bereits installiert
- 20xDVD+-R/RW Double Layer Brenner

Inklusive Windows Vista® Home Premium 678€



599€

oder schon ab 17,07€ mtl./Finanzierung 2)
bei einer Laufzeit von 42 Monaten



- AMD Phenom™ X4 9550 mit 4x 2.2 GHz
- 4096MB High End PC2-6400 DDR2
- 512MB ATI Radeon® HD4850
- 500GB SATA 8MB Cache,7.200u/min
- Interne Wasserkühlung bereits installiert
- 20xDVD+-R/RW Double Layer Brenner

Inklusive Windows Vista® Home Premium 778€

699€

oder schon ab 16,26€ mtl./Finanzierung 2)
bei einer Laufzeit von 54 Monaten





- Intel® Core™ 2 Quad Prozessor Q6700
- BIS ZU 4x3.2GHZ ÜBERTAKTET!!!!!
- 4096MB High End PC2-6400 DDR2
- 512MB NVIDIA® GeForce™ 9800GTX+
- 500GB SATA 8MB Cache,7.200u/min
- Interne Wasserkühlung bereits installiert
- 20xDVD+-R/RW Double Layer Brenner

Inklusive Windows Vista® Home Premium 878€





799€

oder schon ab 17,12€ mtl./Finanzierung 2)
bei einer Laufzeit von 60 Monaten

Technische Änderungen, Irrtümer und Druckfehler vorbehalten. 1) Versandkostenfrei sind alle Systeme bei Zahlung per Vorkasse und Lieferung innerhalb Deutschlands.
2) Hierbei handelt es sich um ein Angebot der Dresdner-Cetelem Kreditbank bei einem effektiven Jahreszins von 10,9%.

(01801) 99 40 41

0180call
(3,9 Cent/ Minute Festnetz der dt. T-COM; abweichende Preise aus dem Mobilfunk möglich)

Auslandskunden wählen bitte: +49 1801 - 99 40 41

MONTAG-FREITAG VON 8-20 UHR & SAMSTAG/SONNTAG VON 10-18 UHR



WASSERGEKÜHLTE & ÜBERTAKTETE PC-SYSTEME DIREKT VOM HERSTELLER



Inklusive Windows Vista® Home Premium 978,-€

899,-€

oder schon ab 16,83€ mtl./Finanzierung 2)
bei einer Laufzeit von 72 Monaten

Intel® Core™ 2 Duo Prozessor E8500
BIS ZU 2x3.4GHZ ÜBERTAKTET!!!!!
4096MB High End PC2-6400 DDR2
896MB NVIDIA® GeForce™ GTX260
1000GB SATA 16MB Cache, 7.200u/min
Interne Wasserkühlung bereits installiert
20xDVD+-R/RW Double Layer Brenner

Inklusive Windows Vista® Home Premium 1078,-€















Intel® Core™ 2 Quad Prozessor Q9550
BIS ZU 4x3.3GHZ ÜBERTAKTET!!!!!
4096MB High End PC2-6400 DDR2
896MB NVIDIA® GeForce™ GTX260
1500GB SATA 8MB Cache, 7.200u/min
Interne Wasserkühlung bereits installiert
20xDVD+-R/RW Double Layer Brenner

Inklusive Windows Vista® Home Premium 1278,-€





1199,-€

oder schon ab 22,45€ mtl./Finanzierung 2)
bei einer Laufzeit von 72 Monaten

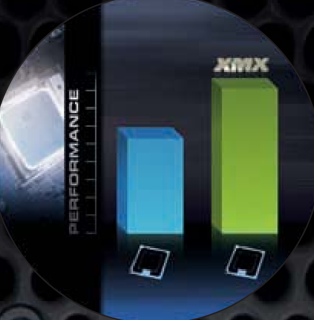
Produktabbildungen können farblich vom Original abweichen und dienen nur zur reinen Darstellung. **Alle genannten Preise zggl. Versand.**

KONFIGURIEREN SIE IHR WUNSCHSYSTEM ONLINE...

www.xmx.de



BRUNEN IT DISTRIBUTION GMBH · BRESLAUER STR. 19/21 · D-26409 WITTMUND



WASSERGEKÜHLTE & ÜBERTAKTETE PC-SYSTEME DIREKT VOM HERSTELLER



- Intel® Core™ 2 Quad Prozessor Q9550
- BIS ZU 4x3.3GHZ ÜBERTAKTET!!!!!
- 4096MB High End PC2-6400 DDR2
- 1024MB NVIDIA® GeForce™ GTX280
- 1000GB SATA 16MB Cache, 7.200u/min
- Interne Wasserkühlung bereits installiert
- 20xDVD+-R/RW Double Layer Brenner

Inklusive Windows Vista® Ultimate 1418€*







1299€

oder schon ab 24,32€ mtl./Finanzierung 2)
bei einer Laufzeit von 72 Monaten



- Intel® Core™ 2 Quad Prozessor Q9550
- BIS ZU 4x3.3GHZ ÜBERTAKTET!!!!!
- 4096MB High End PC2-6400 DDR2
- 2048MB ATI Radeon® HD4870X2
- 1500GB SATA 8MB Cache, 7.200u/min
- Interne Wasserkühlung bereits installiert
- 20xDVD+-R/RW Double Layer Brenner

Inklusive Windows Vista® Ultimate 1518€*






1399€

oder schon ab 26,19€ mtl./Finanzierung 2)
bei einer Laufzeit von72 Monaten

- Intel® Core™ 2 Quad Prozessor Q9550
- BIS ZU 4x3.3GHZ ÜBERTAKTET!!!!!
- 4096MB High End PC3-10600 DDR3
- 2x 512MB NVIDIA® GeForce™ 9800GTX+
- 1500GB SATA 8MB Cache, 7.200u/min
- Interne Wasserkühlung bereits installiert
- 20xDVD+-R/RW Double Layer Brenner

Inklusive Windows Vista® Ultimate 1718€*





1599€

oder schon ab 29,93€ mtl./Finanzierung 2)
bei einer Laufzeit von 72 Monaten



- Intel® Core™ 2 Quad Prozessor Q9550
- BIS ZU 4x3.3GHZ ÜBERTAKTET!!!!!
- 4096MB High End PC3-10600 DDR3
- 2x 896MB NVIDIA® GeForce™ GTX260
- 1500GB SATA 8MB Cache, 7.200u/min
- Interne Wasserkühlung bereits installiert
- 20xDVD+-R/RW Double Layer Brenner

Inklusive Windows Vista® Ultimate 1918€*

1799€

oder schon ab 33,68€ mtl./Finanzierung 2)
bei einer Laufzeit von 72 Monaten

Technische Änderungen, Irrtümer und Druckfehler vorbehalten. 1) Versandkostenfrei sind alle Systeme bei Zahlung per Vorkasse und Lieferung innerhalb Deutschlands.
2) Hierbei handelt es sich um ein Angebot der Dresdner-Cetelem Kreditbank bei einem effektiven Jahreszins von 10,9%.

(01801) 99 40 41

0180call
(3,9 Cent/ Minute Festnetz der dt. T-COM; abweichende Preise aus dem Mobilfunk möglich)

Auslandskunden wählen bitte: +49 1801 - 99 40 41

MONTAG-FREITAG VON 8-20 UHR & SAMSTAG/SONNTAG VON 10-18 UHR

xmx empfiehlt Original Microsoft® Windows Vista®

WEITERHIN KEINE VERSANDKOSTEN![1)]



Produktabbildungen können farblich vom Original abweichen und dienen nur zur reinen Darstellung. **Alle genannten Preise zzgl. Versand.**

KONFIGURIEREN SIE IHR WUNSCHSYSTEM ONLINE...

www.xmx.de

BRUNEN IT DISTRIBUTION GMBH · BRESLAUER STR. 19/21 · D-26409 WITTMUND

XMX HIGH PERFORMANCE SYSTEMS

Dynamic Pixels_www.dpxs.de

Das heiße Finale in einem Wüstenhotel spart nicht mit Explosionen und lässt Bond buchstäblich durch die Feuer der Hölle gehen.

Olga Kurylenko ist verdammt heiß und wird, wie Bond auch, von Rachedurst getrieben.

>>„Ob die blöde Kuh das Benzingeld wohl schon wieder für Schuhe ausgegeben hat?"<<

KINO

James Bond: Ein Quantum Trost

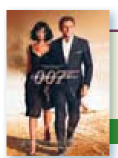
Schnelle Schnitte und harte Dauer-Action – ja, dieser *Bond* ist definitiv anders. Spaß macht er trotzdem!

ACTION | Der 22. *Bond* führt die Handlung seines Vorgängers *Casino Royale* nahtlos fort und beginnt mit einer rasanten Verfolgungsjagd. Am Ende dieser Szene schrottet Daniel Craig alias James Bond erneut einen Aston Martin. Dafür hassen wir ihn! Außerdem mag es dem Zuschauer aufgrund der extrem schnellen Schnitte und Perspektivenwechsel ein wenig schummrig in der Birne werden. Ähnlich wirr geht es in den Köpfen derer zu, die *Casino Royale* nicht gesehen haben: Bonds Rachegelüste, der Dreh- und Angelpunkt der Handlung, sind für sie kaum verständlich. Selbst Kenner des Films haben es schwer, der verworrenen Geschichte zu folgen. Wer hier wen warum verrät, ist konfuser als das Regierungsprogramm der Großen Koalition. Ist aber auch schnuppe, denn letztendlich muss Bond den scheinheiligen Ökoaktivisten Dominic Greene und dessen Verbrechersyndikat Quantum aufhalten. Die versuchen, mit Unterstützung der CIA und des grausamen Generals Medrano in Bolivien zu putschen. Bond will das verhindern und nebenbei eine offene Rechnung begleichen: Greenes Organisation war in *Casino Royale* für den Tod von Bonds großer Liebe verantwortlich. Unterstützung erhält der Agent von der hübschen Olga. Die wiederum will mit General Medrano abrechnen. *Ein Quantum Trost* ist also ein einziger großer Zahltag.

JASON BOND? JAMES BOURNE!

Rache schmeckt angeblich bitter. Es könnte also Absicht sein, dass der neue *Bond* einen bitteren Nachgeschmack hinterlässt. Fans des britischen Agenten vermissen die typische Bond-Atmosphäre: Regisseur Marc Forster bricht mit Serien-Traditionen, ohne die herausragende Klasse von *Casino Royale* zu erreichen. Im Gegenteil, die schnellen Schnitte und ständigen Explosionen erinnern eher an die *Bourne*-Trilogie oder *Triple X*. Was bleibt, ist sehr gutes Action-Kino mit grandiosen Szenen – aber eben mit wenig *Bond*.

Christoph Schuster



FASSUNG GESCHNITTEN	Nein
LÄNGE	Ca. 106 Minuten
WERTUNG:	SEHR GUT

DVD

Undead or Alive

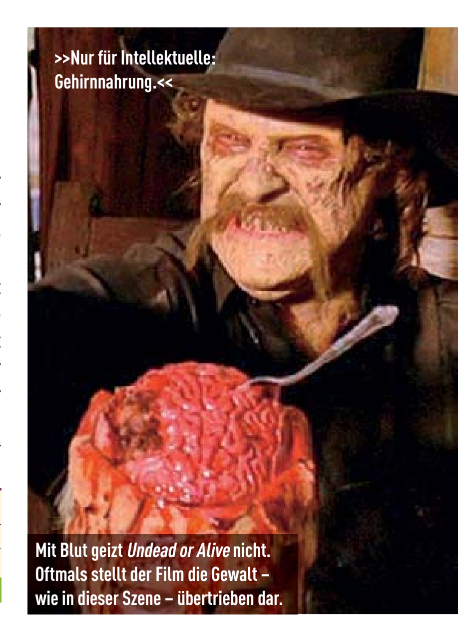
Im Westen nichts Neues. Im Wilden Westen dafür schon. Hier sind nämlich die Zombies eingefallen!

HORROR-KOMÖDIE | Kurz bevor der gute alte Apachen-Häuptling Geronimo von den netten Europäern zu seinen Ahnen geschickt wurde, hatte er den Weißen Mann mit einem Fluch belegt. Als jener Fluch den Kleinstadtbewohner Ben befällt, glauben seine Mitbürger erst, dass er „nur" durchgedreht ist – und daher seine Familie ermordet hat. Auch die Tatsache, dass er ihre Gehirne gefressen hat, stimmt die Nachbarn nicht skeptisch. Im Laufe der Handlung tritt Ben immer wieder auf, wir verraten hier aber nichts mehr. Zeitgleich landen der fahnenflüchtige Elmer und der schusselige Möchtegern-Cowboy Luke zusammen im Knast. Nach ihrem Ausbruch werden sie vom korrupten und mittlerweile mit der Zombie-Seuche infizierten Sheriff und seinen ebenso kranken Gehilfen gejagt. Unterwegs schließt sich den beiden die scharfe Indianerbraut Sue an. Die sucht die Mörder ihres Onkels Geronimo. Rein zufällig kennt Elmer die Täter – bevor er desertierte, war er mit ihnen in derselben Armee-Einheit. Die Reise der drei beschert dem Zuschauer einen Regen von Blut, Körperteilen und Gags am laufenden Band. *Undead or Alive* mischt die Genres Zombie-Horror, Komödie und Western, erreicht dabei aber nicht den Humor eines *Shaun of the Dead*. Für gute Unterhaltung ist dennoch gesorgt.

Sascha Lohmüller



FASSUNG GESCHNITTEN	Nein
LÄNGE	Ca. 88 Minuten
WERTUNG:	GUT



>>Nur für Intellektuelle: Gehirnnahrung.<<

Mit Blut geizt *Undead or Alive* nicht. Oftmals stellt der Film die Gewalt – wie in dieser Szene – übertrieben dar.

End of the Line

DVD



>>Kommen wieder in Mode: Hausgeburten.<<

Diese Familie könnte so glücklich sein. Vorausgesetzt, die drei würden noch leben.

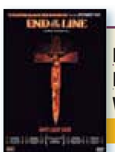


>>„Die Kopfschmerzen sollten weg sein. Macht 22,50 Euro, bitte!"<<

Einer der Überlebenden landet einen Volltreffer mit seiner Feuerwehraxt.

Öffentliche Verkehrsmittel sind fürn Anus. Falls Sie es nicht schon vorher wussten, dann wissen Sie's jetzt.

HORROR | Als ein paar Leute die letzte U-Bahn nach Hause nehmen, machen sie sich auf das Übliche gefasst: unfreundliches Personal, urinierende Penner ... Nicht jedoch auf die irren Sekten-Typen, die hier den Weltuntergang feiern und die Menschheit bei dieser Gelegenheit mit Dolch, Schwert und Ähnlichem erlösen wollen. Zwar liegt die schauspielerische Leistung auf dem Niveau von *Gute Zeiten, schlechte Zeiten*, die Horroreffekte sind aber überraschend fett – und hart. Wer auf mit Brecheisen erschlagene Kinder steht oder schon immer wissen wollte, wie ein Kaiserschnitt funktioniert, findet hier seinen Film des Jahres. Michael Grill



FASSUNG GESCHNITTEN	Nein
LÄNGE	Ca. 91 Minuten
WERTUNG:	BEFRIEDIGEND

Shiver: Die düsteren Schatten der Angst

DVD

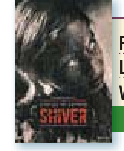


>>„Nein, Mama, ich mag keine Milch mehr, die steht mir echt bis hier!"<<

Das kleine Waisenmädchen Erika ist ein echter Sonnenschein ... na ja, nicht immer.

Angst vorm „Schwarzen Mann" hat fast jeder. Nach *Shiver* haben wir jetzt aber auch vorm „Waisen Mädchen" gehörig Schiss ...

HORROR | Wer unter einer Photoallergie leidet, hat nicht etwa eine Digitalkamera-Unverträglichkeit, sondern sollte nach Möglichkeit Licht jeglicher Art vermeiden. Teenager Santiago leidet an dieser Krankheit und zieht deshalb mit seiner Mutter vom sonnigen Barcelona in ein eher schattiges Örtchen in Nordspanien. Dummerweise treibt dort scheinbar eine wilde Bestie in den Wäldern ihr Unwesen. Schnell stellt sich aber heraus, dass ein durchgeknalltes kleines Waisenmädchen den Schlamassel verantwortet. Hier nimmt ein ungewöhnlicher Handlungsstrang in professionellem filmischem Gewand seinen Lauf. Wer ein bisschen tiefer einsteigt, findet eine Geschichte, die auf unkonventionelle Weise mit Vorurteilen, Ausgrenzung und den Abgründen der menschlichen Seele spielt. Zwar schwächelt mitunter die Erzählweise des spanischen Horror-Streifens, das tut der herrlich morbiden Atmosphäre aber kaum einen Abbruch. Unser Fazit: Kein Hollywood-Kino, aber gerade deswegen ungewöhnlich und sehenswert! Jürgen Krauß



FASSUNG GESCHNITTEN	Nein
LÄNGE	Ca. 90 Minuten
WERTUNG:	SEHR GUT

KINO Hellboy: Die Goldene Armee

ACTION | Schöne Bilder, nette Animationen und solide Action, mehr brauchen Sie von der Fortsetzung des Action-Fantasy-Spektakels *Hellboy* nicht zu erwarten. Die dünne Story versucht sich in einer epischen Geschichte mit einem aufgesetzten Liebesdrama ... und scheitert. Spaß macht's trotzdem. (JK)

FASSUNG GESCHNITTEN	Nein
LÄNGE	Ca. 120 Minuten
WERTUNG:	GUT



DVD Broken (Limitierte Special Ed.)

Horror | „*Saw* meets *Hostel*!" So der Packungstext. Hohle Story meets Ekelszenen. Finden wir. Ein Cowboy (!) entführt Frauen, fesselt sie und gibt ihnen die Möglichkeit zu fliehen. Dazu müssen sie sich nur selbst verstümmeln. In Teil 2 (ebenfalls in der Box) sind es dann nur andere Charaktere ... Für Splatter-Fans passabel. (SL)

FASSUNG GESCHNITTEN	Nein
LÄNGE	Ca. 170 Minuten
WERTUNG:	AUSREICHEND



DVD Night of the Living Dead (Steelbook)

Horror | Der Zombie-Klassiker aus dem Jahre 1968 erschien in vielen Variationen, unter anderem in dieser Metall-Box mit zwei DVDs. Auf dem ersten Silberling findet sich der Streifen, die Bonus-Scheibe beherbergt den Kino-Trailer, eine Bildergalerie sowie diverse Dokumentationen. Optimal für Sammler. (AF)

FASSUNG GESCHNITTEN	Nein
LÄNGE	Ca. 96 Minuten
WERTUNG:	GUT



DVD Evil Inside: Du bist, was es isst

Horror | Ein Parasit, der Menschen befällt und sich von ihnen ernährt, versetzt eine amerikanische Kleinstadt in Angst und Schrecken. College-Student Scott und die Nichte des Sheriffs Jesse stellen sich dem Kampf ... Trotz Handlungslücken ist der Streifen durchaus spannend und unterhaltsam. (SL)

FASSUNG GESCHNITTEN	Nein
LÄNGE	Ca. 86 Minuten
WERTUNG:	GUT

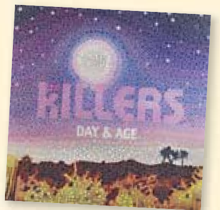


Callejon

Zombie Action Hauptquartier | Die fünf schrägen Vögel aus Köln bezeichnen ihre Musik als Zombiecore. Dahinter verbirgt sich eine Mischung aus knallhartem Heavy Metal, Geschrei und melodischen Elementen. Die 13 fast ausschließlich deutsch gesungenen Fetzer haben dermaßen Wums, dass einem die Kinnlade auf die Oberschenkel fällt. Obwohl die Band zum Teil sehr schnell und ruppig ans Werk geht, meißelt sie dennoch feine Refrains in den Gehörgang des verdutzten Käufers. Insgesamt eine wirklich positive Überraschung, die jeden Cent wert ist. (RW)

LABEL	Nuclear Blast/Warner
WERTUNG:	SEHR GUT

The Killers



Day & Age | Die Erfolgsband aus Las Vegas züchtet scheinbar Ohrwürmer am Fließband. Obwohl das neue Album sich stilistisch deutlich von den beiden schwer umjubelten Verkaufsschlagern *Hot Fuss* und *Sam's Town* unterscheidet, bekommt man hier eine schöne Melodie nach der anderen um die Ohren gepfeffert. Dabei setzt *Day & Age* verstärkt auf 80er-Jahre-Synthi-Pop-Elemente und besticht durch eine zuckersüße, teils angenehm melancholische Gesamtatmosphäre. Zehn Lieder zum Liebhaben! (RW)

LABEL	Island Records/Universal
WERTUNG:	SEHR GUT



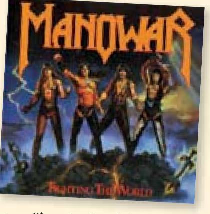
Die Toten Hosen

In aller Stille | Auch auf dem zwölften Studioalbum bleiben die Düsseldorfer Kult-Punker ihrer Linie treu und liefern 13 flotte Launemacher mit hohem Mitgröl-Faktor. Erstmals in der Bandgeschichte hat man nicht selbst Hand an den Sound gelegt, sondern mit Vincent Sorg einen neuen Produzenten hinter die Regler gelassen. Deshalb klingt *In aller Stille* allerdings nicht unbedingt besser als frühere Hosen-Werke. Neben Hit-Aspiranten wie „Innen alles neu" oder „Leben ist tödlich" gibt es auch das wunderschöne Liebeslied „Tauschen gegen Dich". (RW)

LABEL	JKP/Warner
WERTUNG:	GUT

Klassiker des Monats:

Manowar



Fighting the World | Obwohl die Platte von 1987 nur knapp über eine halbe Stunde lang ist, bekommt das Heavy-Metal-Herz alles, was es begehrt. Pathetische Kracher („Carry on"), fulminante Rocker („Blow your Speakers") und schmalzige Hymnen („Defender") reihen sich zu einer genialen Setlist zusammen, die abwechslungsreicher ist als das Sexualleben von Paris Hilton. Viel besser geht es im Metal-Bereich kaum. (RW)

LABEL	Atlantic/Warner
WERTUNG:	HERAUSRAGEND

Guns N' Roses



>>Schwer verdaulich: Dynamit-Stangen.<<

Axl Rose ist Kultsänger und Skandalnudel der ehemaligen Hitmaschine Guns N' Roses. Jetzt versucht er es mit einer neuen Besetzung.

Geniestreich oder nur müdes Axelzucken? Kaum eine Platte hat je so polarisiert wie die neue Scheibe der einstigen Skandalrocker. Haben die Kalifornier immer noch die gleiche Magie wie früher?

CHINESE DEMOCRACY | Das Vorgeplänkel zum neuen Album gehört zu den größten Witzen der Musikgeschichte: Nachdem die fünf Zottelköpfe nach etlichen Nummer-1-Hits 1992 die Band auflösten, herrschte zwischen Sänger Axl Rose und Ausnahme-Gitarrist Slash Funkstille. Falls man sich dann doch mal zu einem klärenden Gespräch traf, flogen nach nur wenigen Minuten die Fetzen. Nichts zu machen, eine Reunion kam wegen unüberwindbarer persönlicher Differenzen nicht infrage. Nach viel gerichtlichem Tamtam durfte Rotschopf Axl als einziges Originalmitglied unter dem Namen Guns N' Roses weitermachen und scharte neue Musiker um sich. Und genau das hört man *Chinese Democracy* auch an: Axl ist zwar ganz gut bei (Fistl-)Stimme, aber Killer-Gitarrenriffs à la „Sweet Child o' Mine" oder Party-Knüller wie „Paradise City" gibt es auf der neuen Aufnahme nicht. Da *Chinese Democracy* seit über 13 (!) Jahren angekündigt ist, sind die Anforderungen natürlich immens, aber nüchtern betrachtet, bieten die 14 fast schon überproduzierten Lieder Rockmusik auf hohem Niveau. Besonders der Titelsong und „There was a Time" lassen das Potenzial der neuen Band-Formation erahnen. Insgesamt wird *Chinese Democracy* den hohen Erwartungen allerdings nicht gerecht. Ralph Wollner

LABEL	Geffen/Universal
WERTUNG:	GUT

The Police



>>Die weltbekannte Band aus England spielt heute noch vor vollen Rängen.<<

Von links: Andy Summers (Gitarre), Sting (Gesang, Bass), Steward Copeland (Schlagzeug).

LABEL	A&M Records/Universal
WERTUNG:	SEHR GUT

Das stinkreiche Trio von der Insel zeigt, dass ein Leben als Rockstar auch Nachteile mit sich bringt.

CERTIFIABLE | Im knapp zweistündigen Konzertmitschnitt feuert die Band eine wahre Hitsalve auf das völlig begeisterte Publikum in Buenos Aires ab. Es ist imposant, wie hier drei Musiker die privaten Spannungen untereinander auf der Bühne in wahre Magie umsetzen. Das Programm beinhaltet sämtliche Knüller wie „Message in a Bottle", „Walking on the Moon" und natürlich „Every breath you take" in bestechender Bild- und Ton-Qualität. Wir empfehlen Ihnen ausdrücklich die Limited Edition, denn hier bekommen Sie eine zweite DVD mit einer sehr interessanten Dokumentation, in der die innere Zerrissenheit der Band deutlich wird. Ralph Wollner

Aufgemerkt! Das MP3 des Monats, „Bloodred" von The Crimson Ghosts, finden Sie auf unserer DVD.



Mehr Informationen zu den einzelnen Musikgenres (zum Beispiel: Was zum Kuckuck ist eigentlich Zombiecore?) finden Sie auf www.pcaction.de/go/music.

Fable 2


Nach dem Spielstart finden Sie sich in der verschneiten Altstadt von Bowerstone wieder.

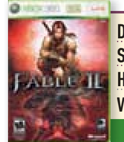

Tummelt sich mehr als ein Gegner auf dem Bildschirm, wird das Zielen schwierig. Ansonsten geht die Steuerung aber leicht von der Hand.


>>Brutal: der Kampf um die letzten M&Ms.<<

Die Balverines kennen *Fable*-Anhänger schon aus dem Vorgänger. Sie sind noch immer zähe Widersacher.

***Fable*, seinerzeit ein hervorragendes Rollenspiel für die Xbox und PC, bekommt endlich eine fablehafte (nein, das ist kein Schreibfehler) Fortsetzung für die Xbox 360.**

ROLLENSPIEL | Manch ein Bruder wünscht sich insgeheim (wenn auch nicht immer im Ernst), dass seine nervige große Schwester von der Bildfläche verschwinden möge. So gesehen hat der Held in *Fable 2* Glück: Am Ende des einleitenden Tutorials schickt der zwielichtige Lord Lucien des Spielers Geschwisterchen über den Jordan. Statt nun ihr Zimmer zu belagern und an Weihnachten doppelt so viele Geschenke einzustreichen (was wohl ein recht langweiliges Spiel ergeben würde), ziehen Sie aus, um das hinterlistige Verbrechen zu rächen. Das Schöne dabei: Wie schon im Vorgänger lässt Ihnen auch *Fable 2* an zahlreichen Stellen die Wahl, ob Sie sich lieber gut oder böse verhalten, was sich mitunter auf die kunterbunte und liebevoll in Szene gesetzte Spielwelt auswirkt. Macken wie eine unpräzise Kampfsteuerung oder lange Ladepausen trüben den fantasievollen Rollenspielspaß nur minimal. Jürgen Krauß



DEUTSCHE VERSION GESCHNITTEN	Nein
SYSTEM	Xbox 360
HERSTELLER	Lionhead Studios/Microsoft
WERTUNG:	SEHR GUT

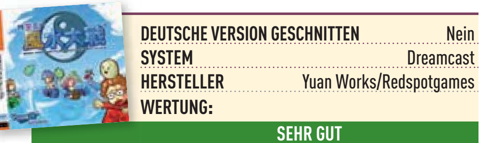
Wind & Water: Puzzle Battles


Trotz des bekannten Steine-durch-Drehen-richtig-anordnen-Prinzips ist das Spiel unterhaltsam und knifflig.

Im Story-Modus latschen Sie auf der Übersichtskarte von einem Puzzlegefecht zum nächsten.

Aus Costa Rica kommen nicht nur Bananen, sondern auch ein neues Dreamcast-Spiel. Faszinierend!

DENKSPIEL | Grafisch macht *Wind & Water* zwar kaum mehr her als die *Frankfurter Allgemeine Zeitung*, doch das Spiel an sich hat es in sich. Durch Drehung vier gleichfarbige Steine zusammen- und zum Platzen zu bringen, kommt bekannt vor. Doch mit Combos, Spezialsteinen und diversen Spielmodi schaffen die Entwickler etwas Einzigartiges. Das Spiel ist richtig, richtig gut. So gut, dass wir uns an dieser Stelle einmal ganz weit aus dem Fenster lehnen und fordern, jeder noch aktive Dreamcast-Spieler sollte es sich kaufen. Und falls Sie Puzzle-Spiele mögen, aber keinen Dreamcast Ihr Eigen nennen, dann kaufen Sie eben gleich beides, kostet ja kaum noch was! Bestellen können Sie das Spiel unter www.redspotgames.com/windandwater. Joachim Hesse



DEUTSCHE VERSION GESCHNITTEN	Nein
SYSTEM	Dreamcast
HERSTELLER	Yuan Works/Redspotgames
WERTUNG:	SEHR GUT

Resistance 2

Ego-Shooter | Ein Ego-Shooter mit Aliens? Wie kreativ! Spaß beiseite: *Resistance 2* ist schon fast ein Grund, sich eine Playstation 3 unter den Weihnachtsbaum packen zu lassen. Das Teil stellt seinen Vorgänger tief in den Schatten und sorgt mit schicken Szenarien und atemberaubenden Bossgegnern für Stimmung. Top! (JK)

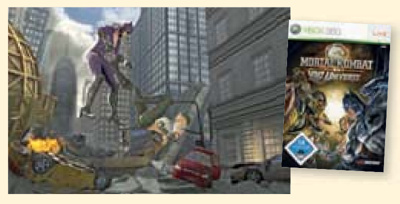
DEUTSCHE VERSION GESCHNITTEN	Nein
SYSTEM	Playstation 3
HERSTELLER	Insomniac Games/Sony
WERTUNG:	HERAUSRAGEND



Metal Slug 7

Action | Einst auf klobigen Riesenautomaten zu Hause, findet *Metal Slug* mit dem siebten Teil nun auch seinen Weg auf die Minikonsole von Nintendo. Sie ballern sich dabei durch Heerscharen von Soldaten und wunderbar abgedrehte 2D-Landschaften. Anspruchsvoll, aber – vor allem wegen der riesigen Endbosse – wahnsinnig spannend! (JK)

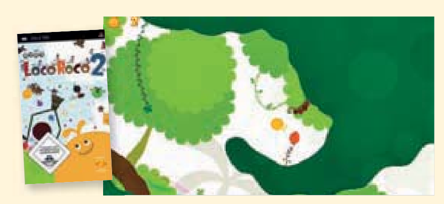
DEUTSCHE VERSION GESCHNITTEN	Nein
SYSTEM	Nintendo DS
HERSTELLER	SNK Playmore/Ignition Entertainment
WERTUNG:	GUT



Mortal Kombat vs. DC Universe

Action | In Midways Prügelspiel treten die Superhelden der DC-Comics (Superman, Batman) gegen *Mortal Kombat*-Veteranen wie Sub-Zero oder Scorpion an. Für Sie heißt das: draufhauen, bis die Tasten glühen – viel zu oft, dafür strategie- und planlos. Der Titel ist trotzdem kultig und (zumindest kurzzeitig) unterhaltsam. (JK)

DEUTSCHE VERSION GESCHNITTEN	Nein
SYSTEM	Xbox 360
HERSTELLER	Midway
WERTUNG:	GUT



Loco Roco 2

Geschicklichkeit | Dieses Spiel ist so bunt, kuschelig, niedlich, faszinierend, knuffig, liebevoll, packend, mitreißend, putzig, wertvoll, knifflig, phänomenal, atemberaubend, fesselnd, beeindruckend, imposant, bereichernd, hinreißend und berauschend, dass es fast schon zum Kotzen ist. Einfach schön! (JK)

DEUTSCHE VERSION GESCHNITTEN	Nein
SYSTEM	Playstation Portable
HERSTELLER	Sony
WERTUNG:	HERAUSRAGEND

TEIL 13



>>Auch Spielesüchtige stellen gerne Fotos von ihren Freunden ins Regal.<<

PC einer etwas älteren Generation, umgeben von Computerspielen – damals noch in Kartons statt der heute üblichen DVD-Schachteln aus Plastik.

DER ALLESKÖNNER

Personal Computer (PC)

AUF DVD
VIDEO

Sie kosten viel Geld, machen nie, was man von ihnen will, und bringen uns Menschen auf die Palme – nein, nicht die Frauen, sondern Computer. Dennoch können viele von uns eher ohne Frauen als ohne Rechner leben (der rasanten Verbreitung von Internet-Pornos sei Dank). Das war im Jahre 1974 anders. Der erste Personal Computer (PC), der sich zum ersten Mal an den Privatanwender und nicht an Großkunden richtete, war die Kiste namens Altair der Firma MITS. Mit ihrem 2-MHz-Prozessor und den 256 Byte Arbeitsspeicher konnte das Ding gerade mal die eingebauten Leuchtdioden blinken lassen, um damit verschiedene Zustände anzuzeigen. Stellen Sie sich zum Vergleich ein Auto vor, dessen Funktionalität sich auf seine Scheinwerfer beschränkt, das aber trotzdem Benzin frisst; dann wissen Sie, wie nützlich das Ding in etwa war. An dieser Stelle überspringen wir sieben Jahre und widmen uns dem IBM-PC von 1981. Dessen Leistungsdaten finden Sie im Kasten links. Bis 1985 vertrieb IBM seine Recher mit dem Betriebssystem PC-DOS, einer von Microsoft lizenzierten Version des später bekannt gewordenen MS-DOS. Die einzelnen Komponenten des PCs waren indes nicht lizenzpflichtig. Das ermöglichte vielen Konkurrenzfirmen, eigene Computer auf den Markt zu bringen, die weitgehend kompatibel zu IBMs Prachtstück waren. Da deren grundsätzliche Architektur nach wie vor der des ersten IBM-PCs entspricht, verwendet man auch heute noch die Bezeichnung „IBM-kompatibel".

DER SPIELBEGINN

Computerspiele gab es indes früher als den Personal Computer selbst. Auf dem Großrechner eines New Yorker Forschungszentrums daddelten Physik-Doktoren bereits 1958 *Tennis for Two*, den Vorläufer von *Pong*. Hier steuerte man aus der Seitenansicht einen Tennisball, der mithilfe zweier Tasten über das virtuelle Netz gespielt werden musste. Wir vermuten übrigens, dass dieses Spiel knapp 30 Jahre später auch die ukrainischen Physiker in Tschernobyl von ihrer Arbeit abhielt, aber das konnte uns niemand bestätigen. 1972 erschien *Pong*, ein auch für Normalsterbliche in den Spielhallen zugänglicher Titel. Ende des Jahrzehnts sowie Anfang der 80er überflutete eine Welle unzähliger, teils grottenschlechter Titel für Konsolen und Heimcomputer den Markt, was letztendlich im berühmten Videospielcrash mündete und zur Verbreitung des Personal Computers beitrug. Das allererste Spiel für den PC ist nicht auszumachen, sehr wohl aber die Meilensteine der Spiele-Industrie. *Flight*, der Vorläufer der *Flight Simulator*-Reihe von Microsoft, erschien 1982. Das Programm griff so tief auf das BIOS der damaligen Rechner zu, dass es eine Zeit lang als Test fungierte, um die hundertprozentige Kompatibilität zu IBM-PCs zu gewährleisten. 1984 kam *King's Quest* auf den Markt. 1985 entstand in Russland die erste Version von *Tetris* – damals noch ohne Ton und Farbe –, die ein Jahr später auch im Westen Anklang fand. 1987 erblickte *Maniac Mansion* das Licht der Bildschirme – allerdings auf dem Commodore 64, die Portierung für den PC erfolgte später. Das Jahr 1989 zählt indes bei Simulationsfans als historisch wertvoll – die *Populous*- und die *Sim City*-Reihen nahmen ihren Anfang. In den 90ern kam schließlich eine ganze Reihe Spiele heraus, die heute als Klassiker gelten: *The Secret of Monkey Island* (1990), *Alone in the Dark* (1992), *Descent* (1995), *Tomb Raider* (1996) und das erste *Half-Life* (1998). Mit *Ultima Underworld* erschien 1992 ein Rollenspiel, das erstmals Kurven und Abhänge bot. Der Siegeszug des PCs war spätestens seit einigen hierzulande indizierten Ego-Shootern von id Software und 3D Realms nicht mehr zu bremsen. Und das, obwohl sein Tod als Spielmaschine schon lange vorhergesagt wurde. Alexander Frank

Kurzgeschichte

Datenschutz war gestern. Wir verraten Ihnen die wichtigsten Fakten über den IBM-PC.

Name	Personal Computer (PC)
Hersteller	IBM
Herkunftsland	Vereinigte Staaten von Amerika
Erschienen	1981
Veröffentlichte Spiele (PC insgesamt)	Mindestens 10.000
Erstes Spiel	Nicht bekannt
Hauptprozessor und Takt	Intel 8088 (4,77 MHz, 16 Bit)
Auflösung	320 x 200
Farben	Monochrom/4 von 8 möglichen Farben

Links extrem

Nicht nur wir kennen uns aus. Diese Internetseiten empfehlen wir zur weiteren Lektüre.

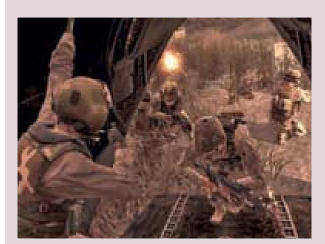
www.scummvm.org	Infos zu alten Klassikern, englisch
www.8bit-museum.de	Seite rund um klassische Spielsysteme
www.pcaction.de	Test und Vorschauen zu aktuellen Titeln

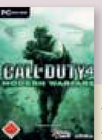
Anspieltipps der Redaktion

Für den PC gibt es Tausende von Spielen. Aber diese hier sollten Sie unbedingt gedaddelt haben!

1 Call of Duty 4: Modern Warfare

EGO-SHOOTER | Der König der Ego-Shooter entwickelte sich auch zum Kassenmagnet. Und das trotz der Tatsache, dass *Modern Warfare* im Gegensatz zum Rest der Reihe a) in einem fiktiven Konflikt und b) in der heutigen Zeit spielt. Die Macher verknüpften hier ein sehr beeindruckendes Spielgefühl mit einer spannenden Geschichte um eine Terroristen-Plage im Nahen Osten. Besonders die vielen Skript-Ereignisse schaffen eine glaubwürdige Atmosphäre.





HERSTELLER Infinity Ward
ERSCHEINUNGSJAHR 2007

2 Mafia

ACTION | *Mafia* ist wie *Grand Theft Auto, hat* nur viel mehr Stil und eine filmreife Geschichte. Sie schlüpfen in den schicken Anzug eines Ganoven aus den 30er-Jahren und arbeiten sich innerhalb der italienischen Mafia-Familie schrittweise nach oben. Mal erledigen Sie Botengänge, mal treiben Sie Schutzgeld ein, mal beseitigen Sie unerwünschte Konkurrenten. Die Geschichte nimmt dabei immer wieder unerwartete Wendungen und hält Sie somit stets bei der Stange.

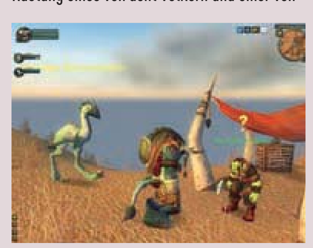




HERSTELLER Illusion Softworks
ERSCHEINUNGSJAHR 2002

3 World of Warcraft

ONLINE-ROLLENSPIEL | Hier metzeln Sie in der Rüstung eines von acht Völkern und einer von neun Klassen Tausende von Monstern nieder. Und zwar online in einer riesigen und kunterbunten Fantasy-Welt. Seit dem Erscheinen erweitert der Hersteller Blizzard das Abenteuer um neue Gegenden, Belohnungen, Monster und weitere Inhalte – sowohl mit kostenlosen Patches als auch mit kostenpflichtigen Add-ons. Für Langzeitspaß ist also gesorgt, für Spielsucht auch.





HERSTELLER Blizzard
ERSCHEINUNGSJAHR 2004

4 Company of Heroes

ECHTZEITSTRATEGIE | Relics Werk beginnt mit der Invasion in der Normandie und setzt sich mit Missionen über ganz Europa fort. Es gibt zwar genügend andere Spiele mit dem Szenario im Zweiten Weltkrieg, doch *Company of Heroes* glänzt mit Realitätsnähe und Optik. Die Detailfülle übertrifft sogar manchen Ego-Shooter: Zerstörbare Landschaften, hoch aufgelöste Texturen und fantastische Explosionen lassen den Titel noch heute klasse aussehen.





HERSTELLER Relic Entertainment
ERSCHEINUNGSJAHR 2006

5 Race Driver: Grid

RENNSPIEL | In diesem inoffiziellen Nachfolger der *DTM Race Driver*-Reihe machen Sie Karriere als Profifahrer und absolvieren nach und nach die digitalen Nachbauten der wichtigsten Rennstrecken in Europa, Amerika und Asien. Nebenbei werben Sie Sponsoren an, stecken die gewonnene Asche in neue Rennwagen oder -fahrer und bestreiten Wettbewerbe für andere Mannschaften. Definitiv eines der besten Rennspiele des Jahres 2008!



HERSTELLER Codemasters
ERSCHEINUNGSJAHR 2008

6 Bioshock

EGO-SHOOTER | Ein richtig tolles, intelligentes Ballerspiel mit Atmosphäre so dick wie eine Horde Elefanten. Nach einem Unfall gerät der Protagonist in eine geheimnisvolle Unterwasserstadt, in der die Zeit in den 50er-Jahren stehen geblieben zu sein scheint. Ein Wissenschaftler wollte hier eine neue, bessere Welt erschaffen. Dummerweise schlug sein Vorhaben fehl und jetzt irren völlig verrückte Bewohner auf der Suche nach der Wunderdroge Adam durch die Gegend.



HERSTELLER Irrational Games
ERSCHEINUNGSJAHR 2007

7 Battlefield 2

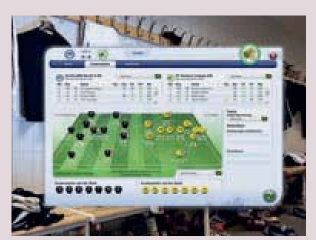
MEHRSPIELER-SHOOTER | Im dritten *Battlefield* (nach *1942* und *Vietnam*) kämpfen Sie aufseiten der USA, der Chinesen oder der Koalition des Mittleren Ostens. Die Waffen in den Online-Schlachten fallen sehr modern aus: Beispielsweise bedienen Sie sich wärmesuchender Raketen oder gleiten auf Luftkissenfahrzeugen durch die Gegend. Ferner verbucht Ihre Spielfigur Erfolge und schaltet daraufhin Prämien wie neue Waffen frei.

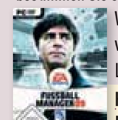


HERSTELLER Dice
ERSCHEINUNGSJAHR 2005

8 Fußball Manager 09

SPORTMANAGER | Wer gern sowohl mit Bällen als auch mit der Organisation drumherum spielt, ist bei der *Fußball Manager*-Reihe seit jeher bestens aufgehoben. So auch im aktuellen Teil. Hier führen Sie als Manager Ihren Lieblingsclub zum Erfolg: Von der Mannschaftszusammenstellung über Spielereinkäufe bis zur Bandenwerbung bestimmen Sie sämtliche Details auf dem Weg zur Meisterschaft. Sehr viele Möglichkeiten, ebenso viel Langzeitmotivation.

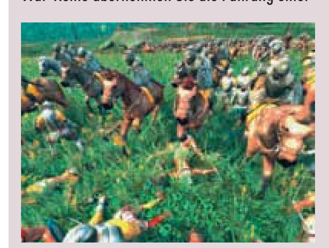




HERSTELLER Electronic Arts
ERSCHEINUNGSJAHR 2008

9 Medieval 2: Total War

RUNDENSTRATEGIE | Im vierten Teil der *Total War*-Reihe übernehmen Sie die Führung einer der 17 Nationen wie England, Frankreich, Russland oder Ungarn und begleiten sie durch knapp 500 Jahre Zeitgeschichte. Ihre strategischen Entscheidungen treffen Sie rundenweise auf einer *Risiko*-ähnlichen Weltkarte, die imposanten Schlachten tragen Sie hingegen in Echtzeit aus. *Medieval 2* sieht großartig aus und macht süchtig!

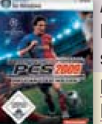


HERSTELLER Creative Assembly
ERSCHEINUNGSJAHR 2006

10 Pro Evolution Soccer 2009

SPORTSPIEL | Der mittlerweile achte *Pro Evolution Soccer*-Spiel (aber erst der sechste für den PC) gehört zu den besten Fußballspielen aller Zeiten. Hier stimmt fast alles: die Spieldynamik, die Ballphysik, die künstliche Intelligenz, die Spieleranimationen. Einziger Wermutstropfen: Bei dem Lizenzpaket hat die *FIFA*-Serie von Electronic Arts schon immer die Nase vorn. Aber das Fußball-Spielerlebnis bei *Pro Evolution Soccer* sucht seinesgleichen!





HERSTELLER Konami Tokyo
ERSCHEINUNGSJAHR 2008

60 PC-Spieleklassiker

AUF DVD
TOOLS

Mit Computerspielen verhält es sich wie mit Sex. Nein, wir meinen nicht, dass Sie für den Spaß pro Stunde bezahlen müssen. Vielmehr ist die spontane Besinnung auf die alten, gewohnten und geschätzten Mechaniken gemeint – ein Grund, warum Sex mit der Ex gar nicht so abwegig ist. Man weiß, was einen erwartet, man hat seinen Spaß und vielleicht entflammt ja die Liebe neu. Deshalb präsentieren wir Ihnen an dieser Stelle 60 PC-Spiele, die zwar im Großen und Ganzen alles alte Gurken sind, aber dennoch für die eine oder andere schlaflose Nacht bei Ihnen sorgen werden. In den Klammern neben dem Spielnamen finden Sie das Erscheinungsjahr der PC-Version sowie das Betriebssystem, das als Mindestvoraussetzung für den jeweiligen Titel herhalten muss. Wichtig: Wie im richtigen Leben zickt manch alte Liebe, wenn es um die Zusammenarbeit unter neuen Bedingungen geht. Wie Sie mit diesen widerspenstigen Stücken dennoch Spaß haben, verrät Ihnen der Kasten „So läuft der Hase!“ unten auf dieser Seite. Alexander Frank

AGE OF EMPIRES (1997, WINDOWS 95)
Es machte den Römertopf in Strategiespielen salonfähig. Aufbau, Forschung und Kampf: damals ein neuartiges Spielprinzip.

ALONE IN THE DARK (1992, DOS)
Schrecksekunde: dank Vermischung von 2D- und 3D-Grafik sowie über die Flure schlurfender Zombies ein unterhaltsamer Gruseltrip.

ANNO 1602 (1998, WINDOWS 95)
Die komplexen Produktionsketten faszinieren Insulaner und Wirtschaftsprofis gleichermaßen. Gute deutsche Wertarbeit eben!

BALDUR'S GATE 2 (2000, WINDOWS 95)
Rollenspiele bringen frischen Wind ins Ehebett. Dieses Rollenspiel begeistert mit epischer Geschichte und taktischen Kämpfen.

BAPHOMETS FLUCH (1996, DOS)
Die Helden George und Nico scharwenzeln im Adventure umeinander herum, während ein Geheimbund der Dämonenbeschwörung frönt.

BATTLE ISLE (1991, DOS)
Hier schicken Sie rundenweise Panzer und Helikopter in den Kampf. Das Stein-Schere-Papier-Prinzip macht taktische Überlegungen nötig.

CAESAR 2 (1995, DOS)
Als römischer Imperator die Untertanen beglücken: bockschwer, aber auch befriedigend, wenn sich endlich keiner mehr beschwert.

CALL OF DUTY 2 (2005, WINDOWS 98)
Der Zweite Weltkrieg war bereits 2005 als Szenario ausgelutscht. Doch selten war er unterhaltsamer, besonders im Mehrspielermodus!

CIVILIZATION (1991, DOS)
Die Eroberung der Welt in 100 Zügen: Sid Meiers Geniestreich verbindet superb Wirtschaft, Forschung, Diplomatie und Taktik.

COLONIZATION (1994, DOS)
Mach's noch einmal, Sid: *Civilization* in der Neuen Welt mit Indianern und Kolonialmächten. Dank einfacher Steuerung ein Hit.

COMANCHE 2 (1995, DOS)
Die Deluxe-Ausgabe des ersten Teils: schönere Voxel-Grafik, waffenstarrende Helikopter und ein Netzwerk-Modus mit Spaßgarantie.

COMMAND & CONQUER: DER TIBERIUMKONFLIKT (1995, DOS)
Flaggschiff der Bewegung „Mehr Mut zur Glatze“: Der haarlose Kane verlieh diesem Prototypen der Echtzeitstrategie sein fieses Gesicht.









COMMANDER KEEN (1990, DOS)
Retten Sie als achtjähriger Trottel die Erde und/oder das Universum, indem Sie auf einem Pogostab an glibberigen Aliens vorbeihüpfen.

COMMANDOS 2 (2001, WINDOWS 95)
Das Taktikspiel sieht hübscher aus als Teil 1. Aber Vorsicht! Der Schwierigkeitsgrad bringt selbst Elite-Soldaten zum Weinen.

COUNTER-STRIKE (2001, WINDOWS 95)
Schon vor dem 11. September brandaktuell: der Kampf gegen den Terror. Von der *Half-Life*-Mod mutierte *CS* zum Online-Überflieger.

DAS SCHWARZE AUGE 3: SCHATTEN ÜBER RIVA (1996, DOS)
Rollenspiel aus deutschen Landen: Die Beschneidung auf nur eine Stadt gleicht Teil 3 der Nordlandsaga mit schicker 3D-Grafik aus.

DESCENT (1995, DOS)
Tolle Grafik, fette Waffen, massig Action: *Descent* besitzt alles. Nur die Orientierung geht in den weitläufigen Tunnelsystemen verloren.

DEUS EX (2000, WINDOWS 95)
So cool, dass er Eiswürfel pinkelt: J.C. Denton nimmt Sie in dieser Shooter-Rollenspiel-Mischung mit auf einen Trip in eine düstere Zukunft.

DIABLO 2 (1999, WINDOWS 95)
Noch immer suchen Tausende in der Hölle nach Erfahrungspunkten. Millionen friedvoller Monster sind für ihre Spielesucht gestorben.

DIE SIEDLER 2: VENI, VIDI, VICI (1996, DOS)
Die Männchen hier watscheln wie Ottfried Fischer und sehen ähnlich putzig aus. Das Wegesystem revolutionierte die Warenverteilung.

DUKE NUKEM (1991, DOS)
3D-Grafik, Ego-Ansicht? Alles in weiter Ferne. „It's time to kick some ass!“ Aber nur aus der Seitwärtsperspektive. „Rest in Pieces!“

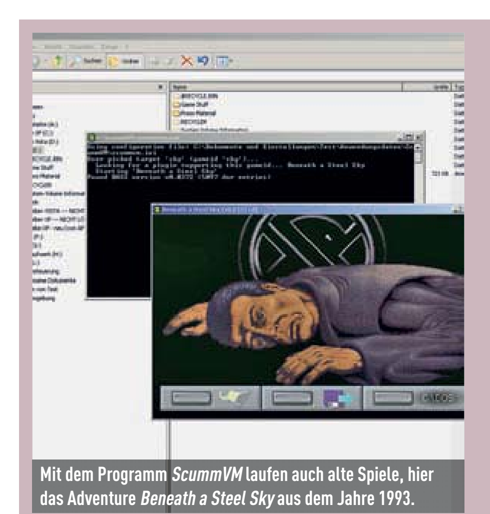
DUNE 2 (1992, DOS)
Eines der ersten Echtzeitstrategiespiele überhaupt. Interessiert hat es keinen, *Command & Conquer* heimste später allen Ruhm ein.

DUNGEON KEEPER (1997, DOS)
Gutherzige Ritter und Feen bedrohen Ihr unterirdisches Reich! Züchten Sie Trolle und Dämonen und schlagen Sie die Angreifer zurück!

FALLOUT 2 (1998, WINDOWS 95)
Manchmal hat man Pech. Etwa wenn ein Atomkrieg die Welt verwüstet. Dann hilft nur Zynismus wie am Fließband – wie in *Fallout 2*.

So läuft der Hase!

Alte Spiele – gerade die aus der DOS-Ära – verweigern auf aktuellen Rechnern mit Windows XP und Vista den Dienst. Mit ein paar Kniffen bringen Sie Ihre Lieblingsklassiker dennoch zum Laufen.



Mit dem Programm *ScummVM* laufen auch alte Spiele, hier das Adventure *Beneath a Steel Sky* aus dem Jahre 1993.

Stellen Sie sich vor, Sie möchten entspannt ein Bier trinken, doch Ihr Flaschenöffner liegt noch in der versifften Bude, in der Sie vor 20 Jahren im Suff Ihre Unschuld verloren haben. Jetzt könnten Sie sich im wahrsten Sinne des Wortes die Zähne an dem Flaschendeckel ausbeißen. Oder aber Sie greifen zu einem Feuerzeug und öffnen damit das Glasgefäß. Ähnlich verhält es sich mit alten Spielen. Prinzipiell verlangen sie Hard- und Software aus dem vergangenen Jahrtausend (beispielsweise einen 386er-Rechner mit MS-DOS), die Sie aber vor Ewigkeiten umweltfreundlich entsorgt haben. Ein Hilfsmittel muss her, etwa das Programm *ScummVM* (auf DVD). Diese Software übersetzt die uralten Befehle, etwa eines *Monkey Island 2*, in die für die heutigen Computer und Betriebssysteme verständlichen Anweisungen. *ScummVM* unterstützt eine breite Palette an Titeln, beispielsweise die beiden *Maniac Mansion*-Teile, die alten *Indiana Jones*- sowie *Baphomets Fluch*-Spiele, die ersten zwei *Simon the Sorcerer*-Abenteuer oder die auch heute noch berühmte *King's Quest*-Reihe. Sie merken, *ScummVM* hilft hauptsächlich Adventures auf die Beine. Wer ein paar Ego-Shooter oder Rollenspiele in einem Anfall von Nostalgie daddeln möchte, greift hingegen zu *DOSBox* (ebenfalls auf DVD), einem Emulator, der Ihrem Lieblingsspiel die Hardware eines uralten Rechners samt DOS als Betriebssystem vorgaukelt. Mit *DOSBox* lassen sich übrigens nicht nur Spiele, sondern auch andere alte Programme starten – etwa für den Fall, dass Sie Ihre Steuererklärung von anno 1988 erneut prüfen oder in Ihrem alten Adressbuch nachsehen möchten, wo die versiffte Bude von damals eigentlich steht. Mehr zu den beiden Programmen finden Sie auf Seite 12.

60 PC-Spieleklassiker

AUF DVD
TOOLS

Mit Computerspielen verhält es sich wie mit Sex. Nein, wir meinen nicht, dass Sie für den Spaß pro Stunde bezahlen müssen. Vielmehr ist die spontane Besinnung auf die alten, gewohnten und geschätzten Mechaniken gemeint – ein Grund, warum Sex mit der Ex gar nicht so abwegig ist. Man weiß, was einen erwartet, man hat seinen Spaß und vielleicht entflammt ja die Liebe neu. Deshalb präsentieren wir Ihnen an dieser Stelle 60 PC-Spiele, die zwar im Großen und Ganzen alles alte Gurken sind, aber dennoch für die eine oder andere schlaflose Nacht bei Ihnen sorgen werden. In den Klammern neben dem Spielnamen finden Sie das Erscheinungsjahr der PC-Version sowie das Betriebssystem, das als Mindestvoraussetzung für den jeweiligen Titel herhalten muss. Wichtig: Wie im richtigen Leben zickt manch alte Liebe, wenn es um die Zusammenarbeit unter neuen Bedingungen geht. Wie Sie mit diesen widerspenstigen Stücken dennoch Spaß haben, verrät Ihnen der Kasten „So läuft der Hase!" unten auf dieser Seite. Alexander Frank

AGE OF EMPIRES (1997, WINDOWS 95)
Es machte den Römertopf in Strategiespielen salonfähig. Aufbau, Forschung und Kampf: damals ein neuartiges Spielprinzip.

ALONE IN THE DARK (1992, DOS)
Schrecksekunde: dank Vermischung von 2D- und 3D-Grafik sowie über die Flure schlurfender Zombies ein unterhaltsamer Gruseltrip.

ANNO 1602 (1998, WINDOWS 95)
Die komplexen Produktionsketten faszinieren Insulaner und Wirtschaftsprofis gleichermaßen. Gute deutsche Wertarbeit eben!

BALDUR'S GATE 2 (2000, WINDOWS 95)
Rollenspiele bringen frischen Wind ins Ehebett. Dieses Rollenspiel begeistert mit epischer Geschichte und taktischen Kämpfen.

BAPHOMETS FLUCH (1996, DOS)
Die Helden George und Nico scharwenzeln im Adventure umeinander herum, während ein Geheimbund der Dämonenbeschwörung frönt.

BATTLE ISLE (1991, DOS)
Hier schicken Sie rundenweise Panzer und Helikopter in den Kampf. Das Stein-Schere-Papier-Prinzip macht taktische Überlegungen nötig.

CAESAR 2 (1995, DOS)
Als römischer Imperator die Untertanen beglücken: bockschwer, aber auch befriedigend, wenn sich endlich keiner mehr beschwert.

CALL OF DUTY 2 (2005, WINDOWS 98)
Der Zweite Weltkrieg war bereits 2005 als Szenario ausgelutscht. Doch selten war er unterhaltsamer, besonders im Mehrspielermodus!

CIVILIZATION (1991, DOS)
Die Eroberung der Welt in 100 Zügen: Sid Meiers Geniestreich verbindet superb Wirtschaft, Forschung, Diplomatie und Taktik.

COLONIZATION (1994, DOS)
Mach's noch einmal, Sid: *Civilization* in der Neuen Welt mit Indianern und Kolonialmächten. Dank einfacher Steuerung ein Hit.

COMANCHE 2 (1995, DOS)
Die Deluxe-Ausgabe des ersten Teils: schönere Voxel-Grafik, waffenstarrende Helikopter und ein Netzwerk-Modus mit Spaßgarantie.

COMMAND & CONQUER: DER TIBERIUMKONFLIKT (1995, DOS)
Flaggschiff der Bewegung „Mehr Mut zur Glatze": Der haarlose Kane verlieh diesem Prototypen der Echtzeitstrategie sein fieses Gesicht.









COMMANDER KEEN (1990, DOS)
Retten Sie als achtjähriger Trottel die Erde und/oder das Universum, indem Sie auf einem Pogostab an glibberigen Aliens vorbeihüpfen.

COMMANDOS 2 (2001, WINDOWS 95)
Das Taktikspiel sieht hübscher aus als Teil 1. Aber Vorsicht! Der Schwierigkeitsgrad bringt selbst Elite-Soldaten zum Weinen.

COUNTER-STRIKE (2001, WINDOWS 95)
Schon vor dem 11. September brandaktuell: der Kampf gegen den Terror. Von der *Half-Life*-Mod mutierte *CS* zum Online-Überflieger.

DAS SCHWARZE AUGE 3: SCHATTEN ÜBER RIVA (1996, DOS)
Rollenspiel aus deutschen Landen: Die Beschneidung auf nur eine Stadt gleicht Teil 3 der Nordlandsaga mit schicker 3D-Grafik aus.

DESCENT (1995, DOS)
Tolle Grafik, fette Waffen, massig Action: *Descent* besitzt alles. Nur die Orientierung geht in den weitläufigen Tunnelsystemen verloren.

DEUS EX (2000, WINDOWS 95)
So cool, dass er Eiswürfel pinkelt: J.C. Denton nimmt Sie in dieser Shooter-Rollenspiel-Mischung mit auf einen Trip in eine düstere Zukunft.

DIABLO 2 (1999, WINDOWS 95)
Noch immer suchen Tausende in der Hölle nach Erfahrungspunkten. Millionen friedvoller Monster sind für ihre Spielesucht gestorben.

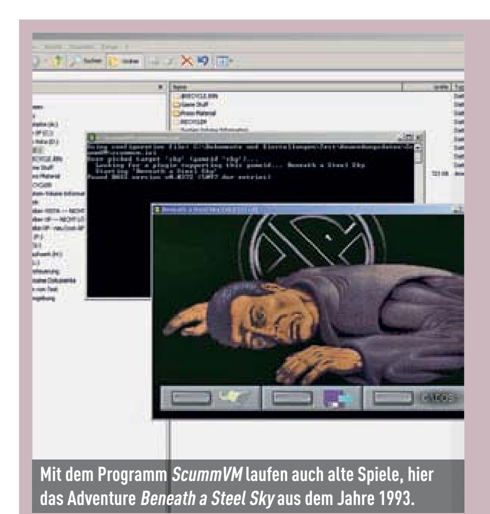
DIE SIEDLER 2: VENI, VIDI, VICI (1996, DOS)
Die Männchen hier watscheln wie Ottfried Fischer und sehen ähnlich putzig aus. Das Wegesystem revolutionierte die Warenverteilung.

DUKE NUKEM (1991, DOS)
3D-Grafik, Ego-Ansicht? Alles in weiter Ferne. „It's time to kick some ass!" Aber nur aus der Seitwärtsperspektive. „Rest in Pieces!"

DUNE 2 (1992, DOS)
Eines der ersten Echtzeitstrategiespiele überhaupt. Interessiert hat es keinen, *Command & Conquer* heimste später allen Ruhm ein.

DUNGEON KEEPER (1997, DOS)
Gutherzige Ritter und Feen bedrohen Ihr unterirdisches Reich! Züchten Sie Trolle und Dämonen und schlagen Sie die Angreifer zurück!

FALLOUT 2 (1998, WINDOWS 95)
Manchmal hat man Pech. Etwa wenn ein Atomkrieg die Welt verwüstet. Dann hilft nur Zynismus wie am Fließband – wie in *Fallout 2*.


Mit dem Programm *ScummVM* laufen auch alte Spiele, hier das Adventure *Beneath a Steel Sky* aus dem Jahre 1993.

So läuft der Hase!

Alte Spiele – gerade die aus der DOS-Ära – verweigern auf aktuellen Rechnern mit Windows XP und Vista den Dienst. Mit ein paar Kniffen bringen Sie Ihre Lieblingsklassiker dennoch zum Laufen.

Stellen Sie sich vor, Sie möchten entspannt ein Bier trinken, doch Ihr Flaschenöffner liegt noch in der versifften Bude, in der Sie vor 20 Jahren im Suff Ihre Unschuld verloren haben. Jetzt könnten Sie sich im wahrsten Sinne des Wortes die Zähne an dem Flaschendeckel ausbeißen. Oder aber Sie greifen zu einem Feuerzeug und öffnen damit das Glasgefäß. Ähnlich verhält es sich mit alten Spielen. Prinzipiell verlangen sie Hard- und Software aus dem vergangenen Jahrtausend (beispielsweise einen 386er-Rechner mit MS-DOS), die Sie aber vor Ewigkeiten umweltfreundlich entsorgt haben. Ein Hilfsmittel muss her, etwa das Programm *ScummVM* (auf DVD). Diese Software übersetzt die uralten Befehle, etwa eines *Monkey Island 2*, in die für die heutigen Computer und Betriebssysteme verständlichen Anweisungen. *ScummVM* unterstützt eine breite Palette an Titeln, beispielsweise die beiden *Maniac Mansion*-Teile, die alten *Indiana Jones*- sowie *Baphomets Fluch*-Spiele, die ersten zwei *Simon the Sorcerer*-Abenteuer oder die auch heute noch berühmte *King's Quest*-Reihe. Sie merken, *ScummVM* hilft hauptsächlich Adventures auf die Beine. Wer ein paar Ego-Shooter oder Rollenspiele in einem Anfall von Nostalgie daddeln möchte, greift hingegen zu *DOSBox* (ebenfalls auf DVD), einem Emulator, der Ihrem Lieblingsspiel die Hardware eines uralten Rechners samt DOS als Betriebssystem vorgaukelt. Mit *DOSBox* lassen sich übrigens nicht nur Spiele, sondern auch andere alte Programme starten – etwa für den Fall, dass Sie Ihre Steuererklärung von anno 1988 erneut prüfen oder in Ihrem alten Adressbuch nachsehen möchten, wo die versiffte Bude von damals eigentlich steht. Mehr zu den beiden Programmen finden Sie auf Seite 12.

GOTHIC (2001, WINDOWS 98)
Der Held: namenlos. Der Schwierigkeitsgrad: gnadenlos. Doch in der atmosphärisch-rauen Welt fühlen sich Rollenspieler pudelwohl.

GRAND PRIX MANAGER (1995, WINDOWS 95)
Echte Formel-1-Fahrer riskieren auf der Strecke ihr Leben. Hier betreuen Sie Ihren Rennstall aber bequem aus der Ferne.

GRAND THEFT AUTO 2 (1999, WINDOWS 95)
In drei Städten erpressen, morden und jagen Sie Dinge in die Luft, als gäbe es keine Strafverfolger. Doch die gibt es – und zwar massig!

GRIM FANDANGO (1998, WINDOWS 95)
In dem zum Sterben komischen Adventure stolpert der verstorbene Manny durch Nachtclubs und Tätowierstudios im Vorhof der Hölle.

GUNSHIP (1991, DOS)
Auf dem Weg zum mit Orden behängten Nationalhelden feuern Sie mit Ihrem Apache-Helikopter auf alles, was nach Feind aussieht.

HALF-LIFE (1998, WINDOWS 95)
Der Ego-Shooter um Gordon Freeman hievte die Brechstange auf das Podest der coolsten Spielewaffen, hinter der Kettensäge.

HEROES OF MIGHT & MAGIC 2 (1996, DOS)
Rundenstrategie und Rollenspiel verbinden sich hier zu einem süchtig machenden Spielprinzip. Deutlich runder als der Vorgänger.

INDIANA JONES AND THE FATE OF ATLANTIS (1992, DOS)
Größte Errungenschaften des Adventures: drei Lösungswege und ein aus wenigen Pixeln bestehender, aber authentischer Indiana Jones.

JAGGED ALLIANCE 2 (1999, DOS)
Angela Merkels finstere Gesellin hält das fiktive Land Arulco im Würgegriff. In unfassbar schweren Taktikkämpfen stürzen Sie die Despotin.

MANIAC MANSION: DAY OF THE TENTACLE (1993, DOS)
Zurück in die irre Zukunft: Drei Loser retten die Welt mit einer Zeitmaschine vor der Herrschaft des Purpur-Tentakels. Abgefahren!

MASTER OF ORION 2 (1996, DOS)
Autoritätsproblem? Verwalten Sie rundenweise Ihr Sternenimperium und verschaffen Sie sich im Kampf mit anderen Völkern Respekt.

MECH WARRIOR 2: 31ST CENTURY COMBAT (1995, DOS)
Statt nur die Eier zu schaukeln, schaukelt in dieser Simulation allenfalls Ihr Kampfroboter – seekranke Spieler sollten sich fernhalten.

MEDAL OF HONOR: ALLIED ASSAULT (2002, WINDOWS 98)
Authentisch: Am virtuellen D-Day zieht der Spieler wegen der 1a-Inszenierung den Kopf ein. Einzig das Ende des Ego-Shooters enttäuscht.

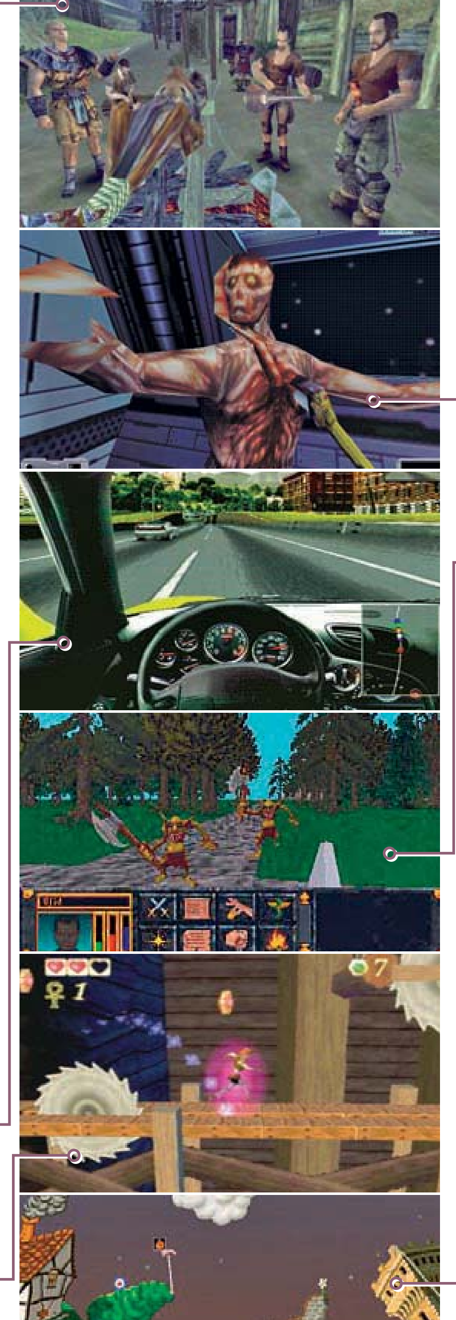
MYST (1993, DOS)
Millionen kauften das Render-Adventure. Statt die betonschweren Rätsel zu lösen, bestaunten die meisten aber wohl nur die Grafik.

NEED FOR SPEED 2 (1997, WINDOWS 95)
Legte mit dem realitätsfernen Fahrverhalten und zahlreichen Luxusschlitten eine flottere Sohle als der Vorgänger aufs Parkett.

OPERATION FLASHPOINT: COLD WAR CRISIS (2001, WINDOWS 95)
Spieler: „Hilfe, eine Kugel hat mein Bein gestreift!" *OFP*: „Du kannst ab sofort nur noch kriechen!" Ultrarealistischer Taktik-Shooter.

PANDEMONIUM (1997, WINDOWS 95)
Rennen, springen, rennen, springen, rennen ... und lachen – über die groteske Geschichte um drei Faulenzer, die einen Dämon rufen.

PLANESCAPE TORMENT (2000, WINDOWS 95)
Hier sind Sie ein Toter, Ihre Erinnerung ist verloren. Ein sprechender Schädel hilft Ihnen auf der Suche nach Ihrer Vergangenheit. Cool!



POLICE QUEST (1987, DOS)
Sie steuern in diesem Adventure zwar einen Polizisten, Donuts dürfen Sie aber nicht futtern. Dafür aber einen rätselhaften Mordfall aufklären.

REBEL ASSAULT (1993, DOS)
Der Siegeszug der CD-ROM lässt sich diesem interaktiven *Star Wars*-Film zuschreiben. Danke, *Rebel Assault*! Tschüs, Diskette!

SAM & MAX: HIT THE ROAD (1993, DOS)
Hund Sam hält Hase Max nicht als flauschigen Sexsklaven, sondern als Detektivpartner, denn die Verbrecher fürchten Max' Wutanfälle.

SIMCITY 2000 (1993, DOS)
Haben Sie hier Ihre Traummetropole fertig gebaut, reißen Sie die Häuser mit Wirbelstürmen und Erdbeben wieder ein.

STRIKE COMMANDER (1993, DOS)
Ballern, bis das Militär die F16 ausrangiert: Als Jetpilot verdienen Sie hier Ihr Geld mit Abschüssen und kaufen Waffen wie Frauen Schuhe.

SYSTEM SHOCK 2 (1999, WINDOWS 95)
Bordcomputer Shodan und Mutanten setzen Ihnen zu, während Sie Türen hacken und sich Implantate einpflanzen. Shooter mit Niveau!

STAR WARS: TIE FIGHTER (1994, DOS)
Noch besser als der Vorgänger *X-Wing* dank hübscher Grafik und der Möglichkeit, die Gutmenschen der Rebellen aus dem All zu pusten.

THE ELDER SCROLLS: ARENA (1993, DOS)
Vor der Erfindung des Tutorials fanden die Karrieren der meisten Rollenspiel-Helden schon im Start-Verlies ein jähes Ende.

THE INCREDIBLE MACHINE 3 (1995, WINDOWS 95)
Vorgegebene Bauteile: drei Seile, zwölf Bretter, zwei Kanonen, vier Elektrogeneratoren und eine Lupe. Ziel: eine Kerze anzünden.

THE SECRET OF MONKEY ISLAND (1990, DOS)
Das Adventure besitzt alle Bausteine einer guten Piratenmär: Held, Geisterpirat, Schatzinsel ... und einen dreiköpfigen Affen.

THEME PARK (1994, DOS)
Die PC ACTION-Gleichung „Vergnügen = Brüste" greift hier nicht. Stattdessen locken Sie Besucher in Ihren Vergnügungspark.

ULTIMA 9: ASCENSION (1999, WINDOWS 95)
Ultima-Erfinder Richard Garriot weilt derzeit im All. Von kosmischer Größe ist auch die frei begehbare Welt seines 3D-Rollenspiels.

ULTIMA UNDERWORLD: THE STYGAN ABYSS (1992, DOS)
Eine interaktive, dreidimensionale Welt: Das Rollenspiel war seiner Zeit voraus. Auch wenn die Welt nur aus Höhlen besteht.

VOLLGAS (1995, DOS)
Der Paul Gascoigne unter den Adventures: Sie rüpeln sich als Biker Ben durch eine raue Zukunft und decken eine Verschwörung auf.

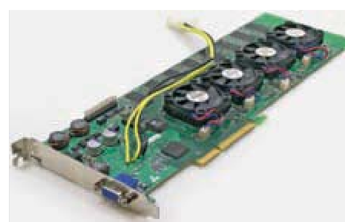
WARCRAFT 2: TIDES OF DARKNESS (1995, DOS)
Die Orks in diesem Echtzeitstrategiespiel haben einen Unterbiss und sind ganz grün vor Neid auf die Menschen mit normaler Zahnanordnung.

WING COMMANDER 3: HEART OF THE TIGER (1994, DOS)
Katzen wollen das Universum beherrschen. Ihr Raumschiff wartet. Ziehen Sie den tierischen Kilrathi das Fell über die Ohren!

WORMS WORLD PARTY (2000, WINDOWS 95)
Sie haben Würmer? Dann sind Sie entweder ernsthaft krank oder Sie vergnügen sich gerade mit diesem Spaß-Meilenstein der Taktik.

X-COM: TERROR FROM THE DEEP (1995, DOS)
Sie bauen Basen, forschen und schlagen Taktikkämpfe, um die Außerirdischen aus dem Meer in ein feuchtes Grab zu befördern.

Wie verhext!



Nie für den Endkundenmarkt erschienen: das Grafikkarten-Monster Voodoo 5 6000 von 3dfx.

Eine der ersten Firmen, die die Entwicklung der einst pixeligen Spiele in Richtung Fotorealismus lenkten, war 3dfx. Mit ihren 3D-Beschleunigern und der dazu passenden Programmierschnittstelle Glide sahen einige Spiele deutlich besser aus als unter Einsatz der damals üblichen, reinen Software-Berechnung. Eine Reihe älterer, aber herausragender Titel (*Tomb Raider*, *Need for Speed 2 SE*, *The Elder Scrolls Adventure: Redguard* oder *Schleichfahrt*) benötigen auch heute noch eine Grafikkarte der Voodoo-Serie, um entweder überhaupt zu funktionieren oder um Glide-exklusive Effekte darzustellen. Nach dem Untergang von 3dfx widmeten sich einige Hobby-Programmierer der Emulation von Glide-Schnittstellen, um betroffene Spiele auch auf aktuellen Grafikkarten lauffähig zu machen. Unter http://sourceforge.net/projects/openglide erhalten Sie beispielsweise den kostenlosen Emulator OpenGLide, der mit fast allen 32-Bit-Versionen von Windows (von 95 bis XP) funktioniert.

Achtung: Baustelle!



Bild aus dem Programm *Hammer*, Leveleditor der *Half-Life*- und *Counter-Strike*-Reihen.

Eine der beliebtesten Rubriken in den regulären Ausgaben der PC ACTION heißt „Mods & Maps", in der wir Ihnen regelmäßig neue Karten, Episoden und andere von Fans erstellte Erweiterungen zu bestimmten Spielen präsentieren. Aber wussten Sie, wann die Mod-Szene ihren Anfang nahm? Zu Beginn der 90er gab es die ersten Fan-Versuche, Spiele zu modifizieren. Die stießen aber bei den Herstellern auf wenig Gegenliebe. Die Situation änderte sich mit einem indizierten Ego-Shooter von id Software. Die Macher veröffentlichten Anleitungen, Skripte und Dokumente zum Modifizieren ihres Titels, später erschien sogar der gesamte Quellcode des Spiels. Bald erkannten auch andere Hersteller, dass die Langlebigkeit ihrer Produkte unter anderem stark von der Mod-Szene abhängt. Deshalb legen viele Herausgeber ihren Spielen Editoren und andere Programme zum Herumbasteln bei. Prominente Beispiele sind etwa *The Elder Scrolls 3: Morrowind* oder *Half-Life*, aus dem später das bekannte *Counter-Strike* hervorging.



Die Kriegerin Kristy blickt während ihrer Reise durch das Land Britannia auf einen malerischen Canyon.


Die Zigeunerin Margareta hat dem Spieler wichtige Informationen mitzuteilen.

Die Inneneinrichtung dieses Gasthauses strotzt nur so vor Details.

THE ELDER SCROLLS 3: MORROWIND

Wiederbelebungsversuch

Kehren Sie in der Neuerzählung des Rollenspiel-Klassikers *Ultima 9* zurück in das bedrohte Land Britannia.

ULTIMA 9: REDEMPTION | Das 1999 erschienene Rollenspiel *Ultima 9: Ascension* schloss die langjährige Serie von Schöpfer Richard Garriott ab – allerdings nicht zur Zufriedenheit vieler Fans. Viele Fragen aus den Vorgängerteilen blieben offen, das Spielprinzip war zu actionlastig, die Welt zu klein und wenig lebendig. Daraufhin schlossen sich einige Fans zusammen und werkeln nun an der Modifikation *Ultima 9: Redemption* für *The Elder Scrolls 3: Morrowind*, die Fans der *Ultima*-Reihe einen würdigen Abschluss der Saga bescheren soll.

FORTSETZUNG FOLGT

Ultima 9: Redemption erzählt eine neue Geschichte, die an die Ereignisse der Vorgänger, vor allem aber an die der *Ultima*-Teile *7* und *8* anknüpft. Der fiese Guardian hält weiter an seinem Plan fest, die Fantasy-Welt Britannia zu vernichten und den gutherzigen Avatar zu eliminieren. In die Rolle des strahlenden Helden schlüpfen Sie. Frisch aus dem Exil in der Welt Pagan zurück nach Britannia gekehrt, will der Avatar seinem Widersacher endgültig den Garaus machen. Das Mod-Team erschuf eine komplett neue Welt, will diese mit lebendig wirkenden Nichtspielercharakteren füllen und eine gigantische Hauptmission erschaffen. Außerdem sind Sie nicht alleine unterwegs, um den finsteren Monstern Paroli zu bieten. Bis zu drei Gefährten nehmen Sie in Ihre Gruppe auf. Jeder davon besitzt eine eigene Persönlichkeit und im Laufe des Abenteuers lernen Sie auch die Hintergrundgeschichten Ihrer Helfer kennen. Als Fortbewegungsmittel sollen Pferde, Schiffe und sogar Drachen dienen. Das Team baut ein neues Fertigkeiten- und Magiesystem ein, das sich an der *Ultima*-Reihe orientiert. Hier benötigte man beispielsweise für jeden Zauber bestimmte Zutaten. Wann *Ultima 9: Redemption* erscheint, steht noch nicht fest. Andreas Bertits

Info: www.cfkasper.de


In der Stadt New Magincia führt eine Brücke zu den Wohnhäusern und Läden.



Aus der Ferne betrachtet macht New Magincia einen idyllischen Eindruck.

CRYSIS

Treib Jagd!



Die Spezialeinheit wandert, vom unsichtbaren Predator beobachtet, durch den Dschungel.

Erledigen Sie den hinterhältigen Predator, der Sie und Ihre Truppe durch einen gefährlichen Dschungel hetzt.

PREDATOR | Kennen Sie den fiesen Außerirdischen, der im Dschungel Jagd auf Menschen macht? Arnold Schwarzenegger machte bereits 1987 Bekanntschaft mit dem Alien. Die Rede ist vom Predator. Ein ehrgeiziges Entwickler-Team sitzt derzeit an einer Mod für *Crysis* mit dem Titel *Predator: The Heat of the Jungle*. Darin übernehmen Sie die Rolle des Kommandanten einer kleinen Spezialeinheit, die es mit dem Monster zu tun bekommt. Die Mod befindet sich derzeit in der finalen Phase. Andreas Bertits

Info: www.moddb.com/mods/predator-the-heat-of-the-jungle

Der Spieler in der Rolle des Engels Malachi bekämpft einen feindlichen Soldaten.



QUAKE 4

Ein Engel auf Erden

Als Engel ballern Sie sich durch Horden von Dämonen, um den Krieg zwischen Himmel und Hölle zu entscheiden.

REQUIEM: AVENGING ANGEL | 1999 brachten die Cyclone Studios mit *Requiem: Avenging Angel* einen Ego-Shooter auf den Markt, der durch seine besondere Spielwelt beeindruckte. Engel und Dämonen bekämpften sich in einem Krieg zwischen Himmel und Hölle. Das *Requiem*-Modding-Team hat es sich zur Aufgabe gemacht, dieses Szenario in einer Mod für *Quake 4* wieder aufleben zu lassen. Sie spielen den Engel Malachi, der sich mit Waffen und Zauberei durch eine von Dämonen kontrollierte Welt kämpft. Sie können sich in die Lüfte erheben, Tote erwecken und sogar die Zeit anhalten. Ein Erscheinungsdatum steht allerdings noch nicht fest. Andreas Bertits

Info: www.modrequiem.net

Frischfleisch

NAME	GRÖSSE	INTERNET	SEITE	WERTUNG
Battlefield 2				
Operation Peacekeeper 0.26	1,5 GB	www.opkmod.de		SEHR GUT
Allied Intent Xtended 2.0 Maps	1 GB	www.aixtended.com		SEHR GUT
Call of Duty: World at War				
Skin-Pack	3 MB	http://bulletproof-underwear.org/news.php?extend.136	108	GUT
Crysis				
Intel/Crysis Mapping Contest				
Singleplayer Map-Pack	673 MB	http://icmc.crymod.com	104	HERAUSRAGEND
Diablo 2				
Median XL	75 MB	http://modsbylaz.planetdiablo.gamespy.com		HERAUSRAGEND
Doom 3				
The Dark Mod	427 MB	www.thedarkmod.com	109	SEHR GUT
Drakensang				
High Texture Pack	1,67 GB	www.drakensang.de	109	SEHR GUT
Fallout 3				
High Res Landscape	87,5 MB	www.fallout3nexus.com/downloads/file.php?id=219		
Revelation	1 MB	www.fallout3nexus.com/downloads/file.php?id=47		
Realistic Gunshot sounds	12 MB	www.fallout3nexus.com/downloads/file.php?id=23	110	GUT
DarNified UI F3	1 MB	www.bethsoft.com/bgsforums/index.php?showtopic=900230	110	GUT
MTUI	1 MB	www.fallout3nexus.com/downloads/file.php?id=43	110	GUT
XP Reward Hotfix	1 MB	www.fallout3nexus.com/downloads/file.php?id=77	110	GUT
Far Cry 2				
Map: Shootout	3 MB	www.moddb.com/games/far-cry-2/addons/shootout	108	GUT
Half Life 2				
Dreamball	20 MB	http://dreamball.synthasite.com/		GUT
Team Fortress 2				
Map-Pack	115 MB	www.tfportal.de	111	SEHR GUT
Thief: Deadly Shadows				
Mod-Package	270 MB	www.shadowdarkkeep.com/fmarchive.htm	108	SEHR GUT
High-Resolution-Texture Pack	70 MB	www.john-p.com/textures/Thief-DS	108	SEHR GUT
Garrettloader	6,38 MB	www.shadowdarkkeep.com		GUT
Unreal Tournament 3				
Galtanors Invasion	49,25 MB	Invasion.sudreal.org		GUT
The Zombie Apocalypse				
v0.3 (Alpha)	30 MB	www.moddb.com/mods/the-zombie-apocalypse		BEFRIEDIGEND

Geh ins Netz!



Topaktuelle News aus der Mod-Szene und massenhaft Downloads für Ihre Lieblingsspiele finden Sie nicht nur auf www.pcaction.de, sondern auch bei unserem Partner moddb. Seit 2002 hat sich das 20-köpfige Team mit dem Slogan „play something different" den Ruf der größten internationalen Mod-Website erarbeitet. Zu Recht, wie wir finden. Statten Sie ihnen doch unter www.moddb.com einen Besuch ab.

Hast du sie nicht alle?

Täglich erreichen uns E-Mails der Art: „Warum habt ihr denn die Mod XY nicht auf der DVD? Die ist doch so geil …!" Oftmals teilen wir Ihre Begeisterung, doch können wir nicht einfach so Mods auf die DVD nehmen, ohne die rechtlichen Rahmenbedingungen abzuklopfen und einzuhalten.
Dazu gehören Einverständniserklärungen vom Autor und die Prüfung auf mögliche Urheberrechtsverletzungen, etwa durch eingetragene Warenzeichen wie Coca-Cola oder Star Wars. Ach ja – und manchmal kommt es eben auch vor, dass trotz intensiver Bemühungen eine Datei erst nach DVD-Redaktionsschluss bei uns eintrudelt. Bitte haben Sie also Verständnis dafür, wenn Sie nicht alle Dateien auf der DVD finden, die Sie gern hätten.

Was willst du?

Sie kennen eine brillante Mod? Besonders gelungene Karten? Editoren? Wissen geheime Verstecke im Internet, wo besagte Meisterwerke aufzutreiben sind? Oder haben Sie gar selbst die beste Kampagne aller Zeiten für das Spiel XY gebastelt? Verraten Sie's uns! Schließlich wollen wir jeden Monat die beste Zusatzsoftware für Ihr Lieblingsspiel auf DVD packen und Ihnen damit die Kosten für langwierige Downloads ersparen. Für unsere Leser tun wir eben einfach alles! Also: sachdienliche Hinweise an andreas.bertits@pcaction.de.

Auf der Karte *Operation Neodym* nehmen Sie angreifende Feinde unter Beschuss, die gerade mit dem Jeep ankommen.

>>Werden immer aggressiver: osteuropäische Autoschieber.<<

CRYSIS

Spiel mit den Besten





Die Community hat gewählt: Hier sind die zehn coolsten Einzelspielerkarten des Intel/ Crysis Mapping Contest.

INTEL/CRYSIS MAPPING CONTEST SINGLEPLAYER MAP-PACK | Ja ja, heulen Sie uns bloß die Ohren voll. Wir können auch nichts dafür, dass der Titel dieses Kartenpakets so unglaublich lang ist. Ob da jemand etwas kompensieren will? Wir wissen es nicht. Fest steht aber, dass in diesem Map-Pack die von der Community gewählten zehn geilsten Einzelspielerkarten für *Crysis* stecken, die Sie derzeit finden können. Hauen Sie einfach unsere Silberscheibe ins Laufwerk. Die automatische Installation pflanzt die frische Action fast selbsttätig an die richtige Stelle. Genial, oder?

IN GEHEIMER MISSION

Airfield von ret1cent beginnt mit einem spektakulären Intro. Eine Frachtmaschine der US-Truppen muss auf einer von Koreanern besetzten Insel notlanden und Sie müssen ran – Crew und Ladung wollen schließlich gerettet werden. Ihre Rettungsmission erhalten Sie auf einem U-Boot. Nachdem Sie im Schutz der Nacht an Land geschwommen sind, nehmen Sie am Strand einen Stützpunkt der Gegner auseinander und ballern sich schließlich bis zum Inneren der Insel vor, wo Sie die Landebahn erreichen müssen. Und halten Sie nicht an, um an den Rosen zu riechen, Soldat! Die Zeit läuft ... Ganz andere Sorgen haben Sie in *An Assassins Job2* von Modder shazmog. KGB-Agent Konstantin Ivanov hat die Schnauze voll von seinem eigenen Verein und ist mit einem ursprünglich dort gesicherten tödlichen Virus abgehauen. Vermutlich geht's wieder mal nur um Geld und er will den Virus meistbietend verhökern. Das können Sie natürlich nicht zulassen und hetzen hinter dem Ex-Geheimdienstler her, um ihn zur Strecke zu bringen. *Castaway Island* von ZapWizard räumte nicht von ungefähr mit dem 1. Platz bei Kreativität und dem 2. für Performance gleich zwei Preise beim Contest ab. Auf dem Flug nach Nordkorea wird Ihre Maschine abgeschossen. Im Dschungel treffen Sie auf einen Wissenschaftler, der Ihnen steckt, dass die Koreaner in einem alten Stollensystem eine Basis für Atom-U-Boote gebaut haben. Um die in alle Einzelteile zu zerlegen, brauchen Sie Sprengsätze. Blöderweise kennt nur ein weiterer Rebell, der aber gut bewacht im Koreanerknast sitzt, den Code dafür ... Platz 2 in der Kategorie Kreativität ging an *Crybirth: The Basecamp* von KorJax. Sie entdecken ein Geheimnis über



Bei Ihrer Suche nach den vermissten Wissenschaftlern stellt sich Ihnen auf *Xiao Dang* ein Koreaner entgegen.

Dieser KPA-Stützpunkt auf Vulcano ist voller Feinde und sollte aus der Ferne angegriffen werden.

>>Werden im Altersheim wegen Platzmangel gestapelt: alte Säcke.<<

>>Ein Männlein stirbt im Walde, ganz still und stumm.<<

Im Schutz der Dunkelheit greift Sie auf der Karte *Fear* ein gegnerischer Soldat an.

>>Chinesischer Kommunikationsminister: Lei Tung.<<

In *Crybirth: The Basecamp* wurde Ihr Nanosuit gehackt und Ihre Kollegen nehmen Sie unter Beschuss.

>>Mit einer Pulle Wein wird selbst die hässlichste Schwiegermutter zu einer strahlenden Erscheinung.<<

Auf *Induction* ballern Sie jeder Menge fieser Aliens genau zwischen die außerirdischen Glubscher.

In *An Assassin's Job* jagen Sie einem tödlichen Virus hinterher.

eine Militärbasis in der Wüste. Allerdings manipuliert ein Hacker Ihren Nanosuit und Sie müssen sich plötzlich gegen Ihre eigenen Kollegen behaupten. Tolle Wurst! In *Combat Training: Canyon Base* vom israelischen Modder Jubei werden Sie persönlich auswählt, an einem speziellen Trainingslager in der abgelegenen WüstenbasisTHE D.E.S.E.R.T. teilzunehmen. Als Sie den Befehlen folgen, merken Sie, dass die Dinge manchmal anders sind, als sie zu sein scheinen. Klingt verwirrend? Ist es auch!

ANGST ESSEN SEELE AUF

Fear von sextasy2015320 ist auch harter Tobak. Eines Tages findet Nomad seine Frau zu Hause ermordet auf. Die Suche nach dem Mörder bleibt erfolglos. Ein Jahr lang häufen sich Erdbeben, die von einer Insel im Pazifik ausgehen. Die UN vermutet, dass die Koreaner dahinterstecken, und schickt Nomad, Psycho und zwei andere Marines dorthin, um aufzuräumen. Aber Nomad ist noch immer in Gedanken bei seiner ermordeten Frau ... Für die Hintergrundgeschichte der Karte *Ghadir* von LunarBlue hat sich Nomad mit einer eigenen Agentur selbstständig gemacht und muss sich nun in seiner ersten Mission behaupten. Finden Sie das Paket für Ihren Kunden, aber zack, zack!

SZENENWECHSEL

Den Bonuspreis für die besten Zwischensequenzen räumte *Induction* von Adius_Omega ab. Die Karte gleicht einer Achterbahnfahrt. Action von vorn bis hinten, entweder in spannenden Filmschnipseln oder eigenhändig an der Wumme – egal ob zu Fuß oder in Fahrzeugen. Jede Menge Aliens wollen Sie daran hindern, dicke C4-Ladungen zu platzieren, um die Außerirdischen auszuschalten. In *Operation Neodym* von Nerv3 geht es darum, eine experimentelle neue Atombombe der Koreaner zu finden und auszuschalten. Dazu klauen Sie deren Abschusscodes und Geheimdokumente. Auch auf *Vulcano* von [HP] jagen Sie Nuklearwaffen hinterher. Sie sollen die entsprechende Fabrik finden und zerstören. Kawumm! Als die Koreaner auf der Karte *XiaoDang* von Edolsian zwei US-Atomwissenschaftler wegfangen, um sie zur Entwicklung neuer Kriegsgeräte zu zwingen, werden Sie auf feindlichem Gelände abgesetzt, um die Entführten zu finden und zurückzuholen.

Marc Brehme

Info: http://icmc.crymod.com

Crysis: Intel/Crysis Mapping Contest Singleplayer Map-Pack

MODUS:	Einzelspieler
VORAUSSETZUNG:	Crysis
GRÖSSE IN MEGABYTE:	673
AUF DVD:	Ja
WERTUNG:	HERAUSRAGEND



Castaway Island spielt bei Nacht. Sie benutzen Ihr Nachtsichtgerät im Kampf gegen den Helikopter.

Mit *Ghadir* erwarten Sie viele taktisch anspruchsvolle Kämpfe in Außenlevels wie diesem Canyon.

PSYCHO MOD

VAMPIRE MOD

>>Schlecht für die Augen: Nacktfotos von Tine Wittler.<<

Links: Protagonist Carl als geistesgestörter Psychopath.
Rechts: Der Held in Vampirform.

GTA: SAN ANDREAS

Eine Mods-Gaudi

Unsere fantastische Mod-Sammlung bringt neues Feuer in das inzwischen leicht angegraute *GTA: San Andreas*.

GTA: SAN ANDREAS MOD-SPECIAL | Sie haben Los Santos fest im Griff, San Fierro komplett erkundet, alle Hufeisen in Las Venturas gefunden und sind auf der Suche nach neuen Herausforderungen? Dann suchen Sie sich endlich 'ne Frau oder versuchen Sie sich mal als Untoter oder Psychopath, bewaffnen Sie sich mit einem Granaten-Skateboard oder erkunden Sie eine Formel-1-Rennstrecke. Das und mehr bieten unsere Mods auf DVD und diesen Seiten.

JETZT GEHT'S LOOOS!

Endlich ist es so weit: Die PC-Umsetzung von *Grand Theft Auto 4* steht in den Händlerregalen und begeistert Spieler und Presse (siehe Test ab Seite 12). Haben Sie dadurch Lust auf den Vorgänger *GTA: San Andreas* bekommen, dann sehen Sie sich am besten gleich unser geniales Mod-Special auf der DVD an. Wenn Sie auf unserem Datenträger wider Erwarten nichts Passendes finden, hält das Internet tonnenweise weitere schicke Mods bereit. Allerdings sollten Sie sich für die Installation derselben unsere Readmes durchlesen. Ganz so einfach bringen Sie die neuen Inhalte nämlich nicht ins Spiel.

MOD, MOD, HURRA!

GTA? Mods? Viele Leser denken jetzt wohl an *Hot Coffee* und eine turbulente Diskussion: Die Mod schaltete im Juli 2005 ein Sex-Minispiel frei, das im Quellcode des Original-Programms enthalten war. Deshalb wurde das Spiel in den USA und in Australien vom Markt genommen und durch eine entschärfte Version ersetzt. Seither unterstützt *GTA: San Andreas* eigentlich keine Mods mehr. An dem

SKATEBOARD-GRANATE



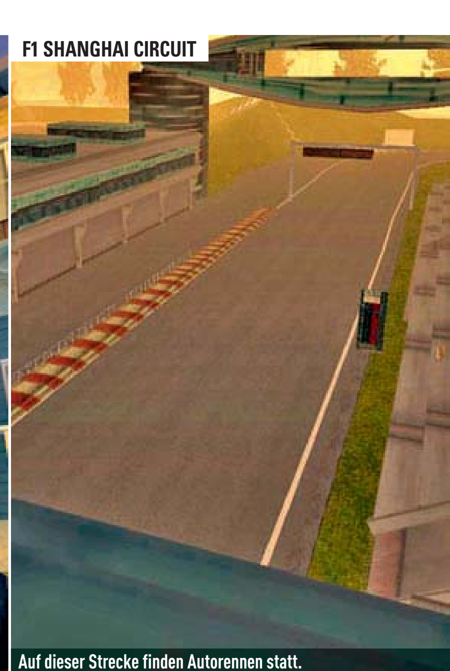
Mit dieser Mod fahren Sie auf explodierenden Skateboards.

MAFIA-SKIN



Stolzieren Sie mit schwarzem Anzug und Sonnenbrille durch die Straßen mit dem Mafia-Skin.

F1 SHANGHAI CIRCUIT



Auf dieser Strecke finden Autorennen statt.

Snow Andreas

Vergessen Sie die Sonne und aufgeweichte Asphaltpisten. Mit *GTA Snow Andreas* halten Kälte, Schnee und neue Fahrzeuge Einzug in die Verbrecherwelt.

Mit mehr als 1.300 frischen Texturen verwandelt die Modifikation *Snow Andreas* von Modder Thomas „Spyfan" Hablitzel das *GTA*-Städtchen San Andreas in eine Winterlandschaft. Fußgänger hinterlassen ebenso Spuren auf dem Gehweg wie Fahrzeuge auf den verschneiten Pisten. Allerdings sind die Texturen in dieser Mod nicht nur einfach mit der Farbe Weiß verziert worden, sondern nach Aussagen des Verantwortlichen sogar fotorealistisch. Auch die Reifenspuren auf den Fahrbahnen sind nicht nur irgendeine Spur: Man erkennt unterschiedliche Reifenprofile, die sich in verschiedenen Breiten überlagern. *Snow Andreas* befahren Sie mit neun frischen, zum Teil exklusiven Fahrzeugen, darunter Woofis Hot Rod, Landrover Defender 110SW und ein Schneemobil. Die weiße Pracht, die sogar an den Reifen klebt, schieben Sie mit den DDR-Räumfahrzeugen IFA W50 und IFA W50 LA/A/C „Duneride" weg. Vor allem ostdeutsche Leser schnalzen bei diesen historischen Kisten sicher in Nostalgie schwelgend mit der Zunge. Obwohl es aus Geschwindigkeitsgründen in dieser Mod keinen Schneefall gibt, ist die Handhabung der Fahrzeuge den Witterungsumständen angepasst. Die Bodenhaftung wurde für alle Transportmittel um 30 Prozent verringert. Das gilt übrigens auch für Vehikel, die nachträglich installiert werden! Außerdem überarbeitete der Modder die Fahrzeugsteuerung, die sich nun realitätsnäher präsentiert, und er integrierte sogar Kleinigkeiten wie Eiszapfen.



Obwohl es nicht schneit, erstrahlt die Stadt in winterlicher Pracht.

Liberty City 2 San Andreas

Fast wie auf einer Zeitreise begibt sich CJ zurück in die Stadt, in der GTA erstmals eine dritte Dimension spendiert bekam. Richtig, wir reden von Liberty City in *GTA 3*.

Die Freude über die Veröffentlichung von *Liberty City 2 San Andreas* – kurz *LC2SA* – beginnt bereits bei der Installation. Anders als bei den meisten *GTA*-Mods haben die Entwickler ihrem Baby nämlich eine automatische Installationsroutine spendiert: Verzeichnis angeben, Knöpfchen drücken, fertig! Trotzdem sollten Sie natürlich vorher eine Sicherungskopie Ihrer Spieldateien erstellen, schließlich laufen Mods nicht immer reibungslos. Achten Sie darauf, dass sich Ihr Hauptspiel im Originalzustand befindet – sind bereits andere Mods installiert, treten eventuell Probleme auf. In der aktuellen Version ersetzt *LC2SA* einfach San Andreas durch das Städtchen Liberty City; später sollen – laut Entwicklerforum – die beiden Flecken Erde friedlich nebeneinander koexistieren. Nach einem kurzen Intro stehen Sie mitten in den leeren Straßen von Liberty City und fühlen sich ob der einstürmenden Erinnerungen angenehm an vergangene Zeiten erinnert – zumindest geht es uns so. Beim gemütlichen Umherfahren erkennen Sie mehr und mehr Orte wieder – sofern Sie *GTA 3* gespielt haben. Spätestens bei Markos Bistro haben auch Nur-*GTA San Andreas*-Spieler ein Wiedererkennungserlebnis. Im Laufe des Spiels schickt Sie Salvatore Leone auf eine „Säuberungs"-Mission genau dorthin. Wo wir gerade beim Thema Missionen sind: Die suchen Sie in der aktuellen Version von *LC2SA* vergeblich. Wir hoffen jedoch inständig, dass sich das in zukünftigen Veröffentlichungen ändert. Trotzdem gibt es in der Stadt natürlich einiges zu entdecken, etwa das erwähnte Bistro, der Damm samt Haifischen, Imbissbuden oder die Sternwarte. Nur ein wenig einsam ist es derzeit in Liberty City.


Alte *GTA 3*-Hasen erkennen Liberty City von oben sofort wieder.

Wörtchen „eigentlich" erkennen Sie, dass wir als recherchierwütige und geradezu geniale Journalisten eine Lösung gefunden haben, um auch die aktuelle Verkaufsversion mit Modifikationen zu starten. Und natürlich haben wir es uns nicht nehmen lassen, Ihnen an dieser Stelle und passend zum Test von *GTA 4* eine Latte an genialen Zusatzinhalten zu präsentieren. Da sehen Sie mal, wie lieb wir Sie haben! Also, worauf warten Sie noch? Stürzen Sie sich jetzt in die neuen Abenteuer oder verändern Sie Ihr altes *GTA: San Andreas*. Sie werden sehen, mit den Mods macht das betagte Spiel erneut Spaß. Andreas Bertits

Info: **www.gtainside.com**

GTA: San Andreas – Mod Special

MODUS:	Einzelspieler
VORAUSSETZUNG:	GTA: San Andreas
GRÖSSE IN MEGABYTE:	Insgesamt 558
AUF DVD:	Ja
WERTUNG:	SEHR GUT

DARK BLOOD

In dieser Mod wandelt der Spieler mit seiner Gang als Zombie durch die Gegend.



>>„Aber Sie hatten doch einen Bürger mit viel Ketchup bestellt?!"<<

HAFEN SAN FIERRO



Der Spieler erkundet diesen verwinkelten Hafen.

VAMPIRE MOD



Als besonders starker Vampir saugt der Held Passanten und Gegnern Blut aus.



LIES MICH!

AUF DVD Shootout

Far Cry 2 | Kaum erschienen, schon trudeln die ersten Mehrspielerkarten für Ubisofts *Far Cry 2* ein. In *Shootout* von Squeebo kämpfen Sie sich in einer Wüstenbasis in die Kommandozentrale vor oder verteidigen diese. Die schicke Karte bietet viele gute Versteckmöglichkeiten für Heckenschützen. Wenn Sie jetzt Lust auf eine Runde *Far Cry 2*-Mehrspieler-Action bekommen haben, Sie finden die Karte auf der Heft-DVD. (AB)



Info: www.moddb.com/games/far-cry-2/addons/shootout GUT

AUF DVD Skin-Pack

Call of Duty: World at War | Kaum sind Ende November die offiziellen Mod-Tools für den Weltkriegs-Shooter veröffentlicht, hagelt es neue Inhalte aus der aktiven Mod-Community. Ze Limper von bulletproof-underwear.org hat als einer der Ersten zugeschlagen und einigen Waffen (Bar, Gewehr 43, Karabiner M1A1, Arisaka) mit sogenannten Skins ein neues und schickeres Aussehen verpasst. Genial! (MB)

Info: www.bulletproof-underwear.org GUT

Cashraider

Browserspiel | *Cashraider* ist eine klassische Weltraum-Aufbausimulation: Sie bauen Minen, Forschungsbetriebe und Werften, um anschließend mit einer Flotte von Raumschiffen in den Weltraum abzudüsen. Gesellige Spieler schließen sich zu Allianzen zusammen, das verbessert die Chancen im Kampf gegen das Piratenpack. Der umfangreiche Tech-Tree ermöglicht monatelanges Forschen und Bauen. (JT)



Info: www.cashraider.org.uk

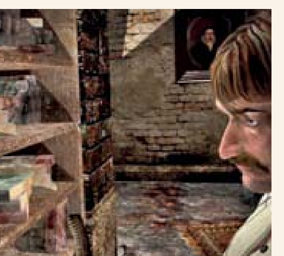
Soundtrack

Mirror's Edge | Die schwedische Pop-Sängerin Lisa Miskovsky sang den Titelsong zum Action-Adventure *Mirror's Edge* und beliebte DJs wie Paul van Dyk oder Armand Van Helden produzierten diverse Remixes von *Still Alive*. Diese Lieder haut Electronics Arts für lau raus; sie stehen zum freien Download bereit. (MB)

Info: www.ea.combuffed.de SEHR GUT

AUF DVD Beyond the Threshold

Adventure | Im Gratis-Adventure von Thomas Busse spielen Sie Friedrich Wilhelm von Junzt. Der (fiktive) Autor wird von einem Wesen aus dem Lovecraft-Universum festgehalten und muss nun aus seiner Bude fliehen. Das sogenannte Escape-the-Room-Spiel entstand im Rahmen eines Community-Wettbewerbs der Wintermute-Grafik-Engine und liegt auf unserer Heft-DVD als überarbeitete Version vor. (MB)



Info: http://nacht-und-nebel.org GUT



Meisterdieb Garrett – mit hochaufgelösten Texturen – steht im Speisesaal eines Herrenhauses und versteckt sich vor den Wachen.

THIEF: DEADLY SHADOWS

Schönheits-Opi

Passend zu unserer Vollversion bieten wir neue Missionen für den Meisterdieb und eine bessere Grafik.

MODSAMMLUNG & TEXTURE-PACK | Haben Sie Angst in der Dunkelheit? Dann sollten Sie sich besser zweimal überlegen, unsere geniale Vollversion *Thief: Deadly Shadows* zu installieren. Und mal ehrlich, ein Besuch beim Therapeuten wäre auch ratsam, Sie Weichei! Alle anderen schleichen mit Freuden in der Rolle des Meisterdiebs Garrett durch eine finstere mittelalterliche Stadt. Vielleicht fällt Ihnen dabei auf, dass die Texturen dem Stand moderner Spiele nicht mehr so ganz entsprechen. Bevor Sie sich aufgrund einiger verwaschener und detailloser Oberflächen eine Brille kaufen, installieren Sie doch einfach das *High-Resolution- Texture-Pack* von John P. Damit erstrahlt das Spiel in völlig neuem Glanz dank sehr hoch aufgelöster und detailreicher Texturen.

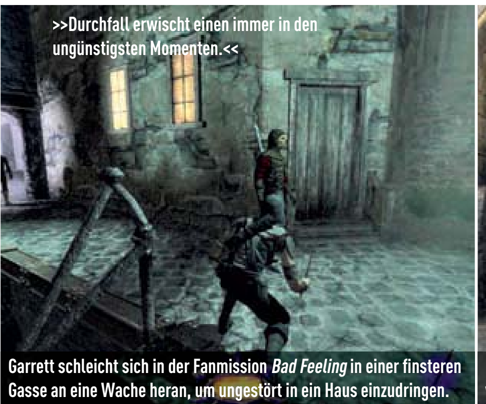
FÜNF FREUNDE

Damit nicht genug, wir erfreuen Sie auch mit fünf neuen Fanmissionen. In *Cabot* von Flux brechen Sie in ein luxuriöses Anwesen ein, um sich die Taschen vollzustopfen und herauszufinden, woher der Besitzer plötzlich so viel Kohle hat. Ebenfalls von Flux stammt *Valley*, in dem sich der Meisterdieb in einen Krieg zwischen den Heiden und Hammeriten einmischt. Um einen Edelsteinhändler, der in einem Hotel abgestiegen ist, kümmert sich Garrett in Serges *The Walk*. Ebenfalls in einem Hotel spielt Serges *Bad Feeling*. Hier gilt es, einen mysteriösen Auftraggeber zu finden. *Silence* von Cracked-Gear dagegen ist viele Jahre nach den Ereignissen des Hauptspiels angesiedelt und Sie übernehmen die Rolle eines neuen Diebs. Mit diesen Mods sollten Sie das ultimative *Thief: Deadly Shadows*-Erlebnis haben. Andreas Bertits

Info: www.eidos.de

Thief: Deadly Shadows – Modsammlung & Texture-Pack

MODUS:	Einzelspieler
VORAUSSETZUNG:	Thief: Deadly Shadows
GRÖSSE IN MEGABYTE:	Insgesamt 388
AUF DVD:	Ja
WERTUNG:	SEHR GUT



Garrett schleicht sich in der Fanmission *Bad Feeling* in einer finsteren Gasse an eine Wache heran, um ungestört in ein Haus einzudringen.



In der Mission *The Walk* muss der Meisterdieb in einem Hotel einen wichtigen Informanten treffen.

DRAKENSANG

Einfach blendend

Aufgehübschte Texturen und weniger Bugs bieten das *High Texture Pack* und der aktuelle Patch für *Drakensang*.

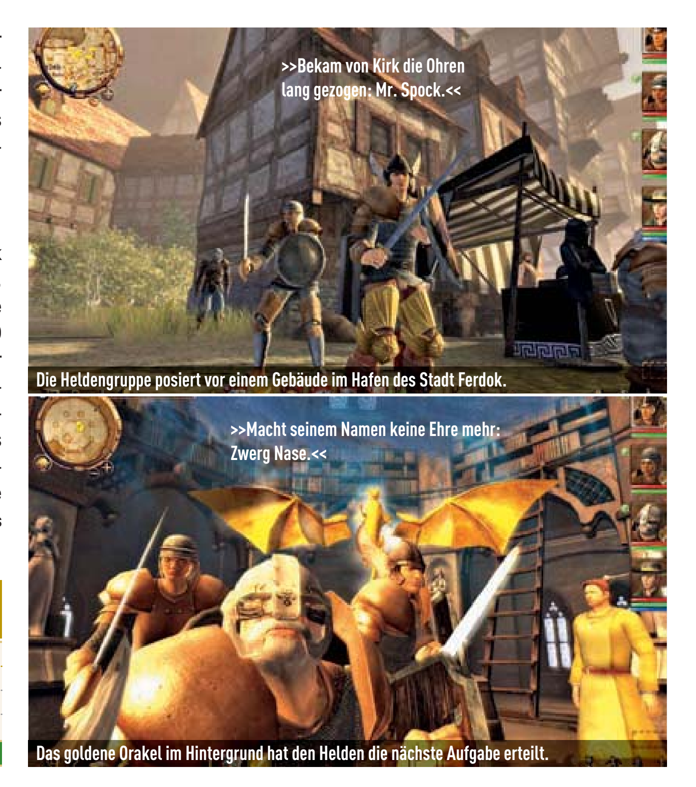
HIGHTEXTURE PACK | Für ein Rollenspiel erstaunlich stabil lief Radon Labs' *Drakensang* bei der Auslieferung. Trotzdem arbeiten die Entwickler weiter an Verbesserungen und bügeln Kleinigkeiten aus, die noch nicht ganz so rund laufen. Aktuell erschienen ist der Patch 1.02. Dieser haut nicht nur das eine oder andere Pflaster auf die Fehler-Wehwehchen, sondern sorgt auch für eine hübschere Grafik! Mit der Kantenglättungsfunktion sehen die 3D-Modelle besser aus, das Spiel läuft dadurch aber etwas langsamer. Die Funktion „Außenbereichs-Lichtquellen" verbessert ebenfalls die Optik respektive die Lichtquellen in den Wildnis- und Stadtgebieten. Wie sich das für einen ordentlichen Patch gehört, behebt er auch diverse Fehler der Steuerung, der Spielbalance, der Logik sowie des Spielablaufs und bügelt einige Grafik-Ungereimtheiten aus.

SCHAU NUR AUF DAS AUSSEHEN

Für eine noch bessere Optik sorgt das *High Texture Pack*. Die beinahe zwei Gigabyte große Datei ersetzt über 4.500 Texturen im Spiel durch höher aufgelöste. So sieht vieles besser aus: Gesichter, Bäume, Rüstungen und Häuser. Allerdings kostet das auch Spielgeschwindigkeit. Die Dateien finden Sie auf unserer DVD. Andreas Bertits

Info: www.drakensang.de

Drakensang – High Texture Pack	
MODUS:	Einzelspieler
VORAUSSETZUNG:	DSA: Drakensang
GRÖSSE IN MEGABYTE:	1678
AUF DVD:	Nein
WERTUNG:	SEHR GUT



Die Heldengruppe posiert vor einem Gebäude im Hafen des Stadt Ferdok.

Das goldene Orakel im Hintergrund hat den Helden die nächste Aufgabe erteilt.

DOOM 3

Diebeskummer

Lassen Sie sich nicht erwischen, wenn Sie als Dieb im düsteren Mittelalter auf Beutezug gehen.

THE DARK MOD: TEARS OF SAINT LUCIA | Wir sind durch unsere Vollversion im Schleichfieber und stellen Ihnen die *Dark Mod* vor. Wer die *Thief*-Reihe gespielt hat, findet sich in dieser Modifikation zu *Doom 3* schnell zurecht. Die Episode *Tears of Saint Lucia* entführt Sie in eine mittelalterliche Stadt mit gotischer Architektur. Hier verdienen Sie sich Ihren Lebensunterhalt mit Diebstahl. Dabei ist sorgsames Vorgehen allerdings Pflicht: Wer sich in Lederrüstung und mit einem Holzknüppel bewaffnet einer Wache entgegenstellt, ist – buchstäblich – behämmert. Die mit übergroßen Werkzeugen ausgerüsteten Patrouillen sind nämlich ein gutes Stück stärker als der Einbrecher. Also pirschen Sie sich langsam im Dunkeln heran, schlagen lautlos zu und verschwinden wieder. Sollte sich ein Feind im Schein einer Fackel herumtreiben, schafft ein Wasserpfeil Abhilfe. Besonderes Gimmick: Erloschene Lichtquellen lassen sich mit brennenden Kerzen wieder anzünden.

WIR WOLLEN MEHR!

Zwar präsentiert Team Dark Mod mit *Tears of Saint Lucia* nur eine – wenn auch spannende – Mission, in der es in ein Ordenshaus einzubrechen gilt; es arbeitet jedoch schon fleißig an weiteren Inhalten. Außerdem stellen die Herren ihre Werkzeuge der Allgemeinheit zu Verfügung. So kann jeder, der sich berufen fühlt, eigene Missionen und Karten kreieren. Wer anspruchsvolles Schleichen zu schätzen weiß, kommt hier durchaus auf seine Kosten. Johann Trasch

Info: www.thedarkmod.com

Doom 3: The Dark Mod – Tears of Saint Lucia	
MODUS:	Einzelspieler
VORAUSSETZUNG:	Doom 3 v1.31
GRÖSSE IN MEGABYTE:	427
AUF DVD:	Nein
WERTUNG:	SEHR GUT



Eine Wache hat Sie entdeckt, ein Zweikampf gegen den Hammerträger ist unumgänglich.



Beim stillen Anschleichen im Schatten der Tür sind die Erfolgsaussichten groß.

GRATISSPIEL

Protagonist John Hacker erkundigt sich im Gasthaus nach dem Vampirjäger von Braun.

Drascula: The Vampire strikes back

Ein verrückter Vampir mit Frankenstein-Ambitionen versucht, die Welt zu erobern. Sie schlagen als Anti-Held im Comic-Stil zurück.

Blutsauger, überall Blutsauger! Nein, wir sprechen nicht von Finanzbeamten. Die waren 1993 in Transsilvanien ein weniger lebensbedrohliches Problem als Graf Drascula, der mithilfe seines trotteligen Assistenten Igor eine Armee von untoten Kriegern erstellen will. Sie wissen schon, die Frankenstein-Geschichte: Leichenteile, ein Blitz und so weiter. Da er für seine Welteroberungspläne natürlich expandieren muss, hat der Graf John Hacker eingeladen, dessen Rolle Sie übernehmen. Eigentlich sollen Sie dem Flattermann nur ein Stück Land in Gibraltar verhökern, doch plötzlich trifft Sie Amors Pfeil. Als Drascula Ihre neue Flamme Billie Jean entführt, sagen Sie ihm den Kampf an. Das klassische Point&Click-Adventure stammt von Alcachofa Soft, den Machern von *Clever & Smart* und *The Abbey*. Zwar ist die Grafik seit der Erstveröffentlichung 1998 schon angestaubt, die Parodie auf *Bram Stoker's Dracula* begeistert aber nach wie vor durch die witzigen Dialoge und die herrlich verschrobenen Charaktere. Marc Brehme

Info: www.alcachofasoft.com

AHOI, BROWSE!



Auf der Schrottplatz-Karte lauern Ihnen fiese Gegner hinter den Containern auf.

Combat Arms

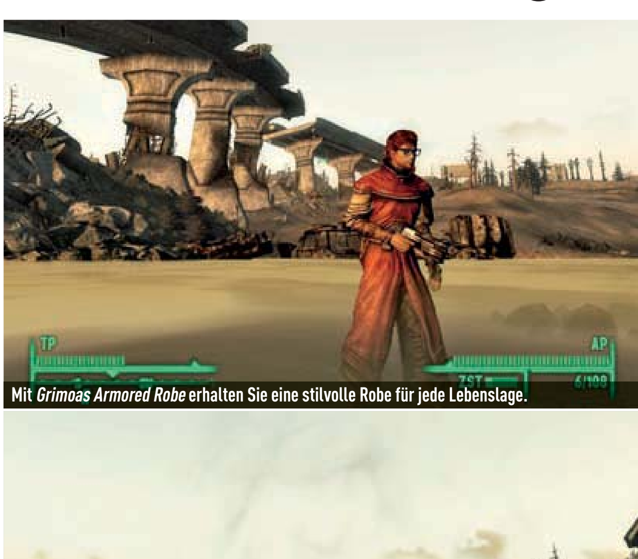
Auf vier Karten und in zwei Spielmodi treten Sie kostenlos online gegen zahlreiche Mitspieler an, um Ihren Soldaten zu verbessern.

Im Online-Ego-Shooter *Combat Arms* starten Sie mit einer soliden Grundausrüstung ins Kampfgetümmel. Ein Maschinengewehr, eine Pistole, ein Messer und ein paar Handgranaten im Gepäck reichen, um auf den aktuell vier Karten zu bestehen. Bisher sind zwei Spielmodi für diese verfügbar: In Elimination treten zwei Teams gegeneinander an. Welches zuerst eine vorgegebene Anzahl Abschüsse verzeichnet, gewinnt die Runde. Etwas taktischer präsentiert sich Search & Destroy. Unterteilt in Alpha und Beta, hat eine der Gruppen das Ziel, an festgelegten Stationen Sprengstoff anzubringen und bis zur Explosion zu überleben. Das andere Team hat dabei natürlich die Aufgabe, das Ganze zu verhindern. In der finalen Version kommen noch Capture the Flag und One Man Army (jeder gegen jeden) dazu. Für jede Runde, die Sie zu Ende bringen, erhalten Sie Erfahrung, die Ihnen höhere Ränge einbringt sowie Game Points. Diese nutzen Sie wiederum, um neue Waffen und Ausrüstungsgegenstände zu kaufen. Johann Trasch

Info: http://combatarms.nexoneu.com

FALLOUT 3

Die sieben Zwerge



Mit *Grimoas Armored Robe* erhalten Sie eine stilvolle Robe für jede Lebenslage.

Mit *Pimp my gun desert eagle clean wirkt die* 10-mm-Pistole noch futuristischer.

Um die Wartezeit auf den *Fallout 3*-Editor zu verkürzen, präsentieren wir Ihnen die ersten Mini-Mods.

FALLOUT 3 | *DarNified UI F3* verschafft wesentlich mehr Überblick im Gesprächs- und Handelsmenü des postapokalyptischen Spiels, indem es die Anzahl angezeigter Gesprächsoptionen und Verkaufswaren erhöht. Das erspart viel lästiges Scrollen und erleichtert die Suche nach bestimmten Gegenständen. Ähnliches vermag die Mod *MTUI*, allerdings in einem größeren Umfang. Zusätzlich zu den Gesprächs- und Handelsmenüs kommen nun sowohl der PIP-Boy 3000 als auch die Grafikeinstellungen um einiges übersichtlicher daher. Der *XP Reward Hotfix* schließlich ist zwar klein, kommt aber all jenen zugute, die *Fallout 3* so gründlich wie möglich erkunden wollen und die Anspruchslatte gern auf gehobenem Niveau sehen. Der Mini-Patch halbiert die Erfahrungspunkte für besiegte Gegner, sodass ambitionierte Forscher nicht frühzeitig im Spiel den Maximallevel erreichen. Viele Mods nehmen sich auch dem Erscheinungsbild des Helden und seiner Waffen an: *Grimoas Armored Robe* verpasst Ihnen mit einer gepanzerten Kutte eine gehörige Portion Endzeitmystik, *Iron Maiden Jacket* verwandelt Sie in einen Rocker. *Pimp my gun desert eagle clean* poliert die 10-mm-Pistole mit neuen Texturen und macht sie dadurch zum optischen Higlight. Wenn Sie was auf die Ohren wollen, kann *Realistic Gunshot Sounds* helfen; die Modifikation verbessert den Klang aller Waffen und erhöht ihre Lautstärke. Johann Trasch

Info: www.thenexusforums.com

Fallout 3: DarNified UI F3/MTUI/ XP Reward Hotfix

MODUS:	Einzelspieler
VORAUSSETZUNG:	Fallout 3
GRÖSSE IN MEGABYTE:	0,4
AUF DVD:	Ja
WERTUNG:	GUT

TEAM FORTRESS 2

Mögen die acht mit dir sein!



Auf der Karte *Canalzone* findet ein heißes Gefecht in einem Bootshaus statt.


Zwei Spieler bekämpfen sich auf der Karte *Stag* in der Nähe eines Gebäudes.

In Zusammenarbeit mit TF-Portal.de präsentieren wir Ihnen geniale Karten vom dem Modder Vilepickle.

TFPORTAL.DE/VILEPICKLE MAPPACK | Was haben *Team Fortress 2* und Beischlaf gemeinsam? Beide machen mit mindestens einem Partner mehr Spaß und man kriegt einfach nicht genug davon. Aber genug der dummen Witze. In unserem nagelneuen Mappack von TFPortal.de finden Sie sage und schreibe acht Spielwiesen, auf denen Sie sich so richtig austoben dürfen. Allesamt entstammen sie der Feder von David „Vilepickle" Lohmeyer. *Duel Duel 2* ist die überarbeitete Version seiner ersten Eins-gegen-eins-Karte. Die Arena bietet ausreichend Fläche, um sich unter vier Augen zu messen. Die Wiederbelebungspunkte sind mit Türen gesichert, um direkten Beschuss des Gegners zu verhindern. Nach der Einführung des Arena-Modus baute Vilepickle seine bekannte Karte *ctf_mach4* für diesen Modus um. Verwendet wurden hier die neuen alpinen Texturen. Herausgekommen ist eine aufpolierte und sehr empfehlenswerte Karte. *CTF Impact2* ist seit Kurzem in der Version 2.0 verfügbar. Die mittelgroße Capture-the-File-Karte garantiert Action pur! In *Castle 4* verteidigt ein Team sechs Orte hintereinander in drei Abschnitten, die in je zwei Kontrollpunkte aufgeteilt sind. Die weitläufigen Areale sind ideal für Scharfschützen und setzen ein durchdachtes Vorgehen voraus. *Canalzone* verfügt über acht Kontrollpunkte. Der Unterschied zu anderen *Team Fortress 2*-Karten ist die sogenannte Domination-Anzeige. Erreicht ein Team 100 Prozent, gilt die Runde als gewonnen. Domination-Punkte erhalten Sie durch das Erobern der einzelnen Kontrollpunkte. In *Stag* kloppen Sie sich um zwei Basen und die wichtige Kartenmitte, auf der Kontrollpunkt 3 zu finden ist. *Chaos* lässt Sie in einer Burg gegeneinander antreten. *Mach 4* schließlich ist eine typische Capture-the-File-Karte, in der die beiden Basen der Teams durch eine Brücke miteinander verbunden sind. Mit diesem gelungenen Mappack sollten Sie ausreichend Spaß für die nächsten Wochen haben. Andreas Bertits

Info: www.tfportal.de

Team Fortress 2: TFPortal.de/ Vilepickle Mappack

MODUS:	Mehrspieler
VORAUSSETZUNG:	Team Fortress 2, Steam
GRÖSSE IN MEGABYTE:	115
AUF DVD:	Ja
WERTUNG:	SEHR GUT

SURF DOCH MAL DA RUM!

Auf diesen Internetseiten finden Sie alles rund um Ihren Liebling, egal ob heiße News aus der Community, brandneue Modifikationen, frische Karten oder sonstige kostenlose Erweiterungen, die das Spielerlebnis auffrischen. Nicht zu vergessen Patches, Upgrades und interessante Diskussionsforen.

SPIEL/SEITE	INTERNET-ADRESSE
Alles	www.moddb.com
Alles	www.extreme-players.de
Alles	www.demonews.de
Battlefield-Serie	www.bf-games.de
Call-of-Duty-Serie	www.cod-infobase.de
Command&Conquer-Serie	www.cnchq.de
Counter-Strike	www.clan00.de
Crysis	www.crymod.com
Crysis	www.crysis-hq.de
DHdR: Die Schlacht um Mittelerde 2	www.schlacht-um-mitteler.de
Enemy Territory: Quake Wars	www.etqwhq.de
Fallout 3	www.fallout-hq.de
Fallout 3	www.fallout3nexus.com
Far Cry 2	www.farcry2-hq.com
FIFA	www.fifastadt.de
Gothic-Serie	www.worldofgothic.de
GTA-Serie	www.gta-extreme.de
GTA-Serie	www.gtainside.com

SPIEL/SEITE	INTERNET-ADRESSE
Half-Life-Serie	www.hlportal.de
Medal of Honor: Airborne	www.planetmedalofhonor.com
Pro Evolution Soccer	www.pes-x.de
Rainbow-Six-Serie	www.rainbowsix.org
Sacred 2	www.sacred-legends.de
Spore	www.sporemods.org
Spore	www.thesporeworld.de
S.T.A.L.K.E.R.: Clear Sky	www.planet-stalker.de
Star Wars: Empire at War	www.eawhq.de
Steam-Spiele	www.hlportal.de
Team Fortress 2	www.teamfortress2.de
The Elder Scrolls 4: Oblivion	www.planetoblivion.de
The Elder Scrolls 4: Oblivion	www.scharesoft.de
The Witcher	www.the-witcher.de
Unreal-Serie und andere	http://unrealextreme.de
Warcraft 3	www.inwarcraft.de
World of Warcraft	www.buffed.de

SPIELETIPPS

Thief: Deadly Shadows

AUF DVD VOLL-VERSION

Da wir das diebische Vergnügen diesen Monat auf der Heft-DVD präsentieren, geben wir Ihnen wie gewohnt eine kleine Hilfestellung. Klicken Sie sich in den **Programm-Ordner** und von dort aus in den **System-Ordner**. Hier finden Sie die Konfigurationsdatei **Default**, welche Sie mit einem beliebigen Text-Editor öffnen. Nun suchen Sie den Abschnitt **Difficulty**. Hier entdecken Sie folgenden Abschnitt, bei dem Sie die Werte einfach frei Schnauze abändern können:

AI visual acuity multiplier –
how well AIs can see
Difficulty_AIVisual_Mult_Easy=0.9
Difficulty_AIVisual_Mult_Normal=1.0
Difficulty_AIVisual_Mult_Hard=1.15
Difficulty_AIVisual_Mult_Expert=1.2

AI auditory acuity multiplier –
how well AIs can hear
Difficulty_AIAudio_Mult_Easy=0.8
Difficulty_AIAudio_Mult_Normal=1.0
Difficulty_AIAudio_Mult_Hard=1.03
Difficulty_AIAudio_Mult_Expert=1.13

AI tactile acuity multiplier –
how well AIs can feel
Difficulty_AITactile_Mult_Easy=1.0
Difficulty_AITactile_Mult_Normal=1.0
Difficulty_AITactile_Mult_Hard=1.0
Difficulty_AITactile_Mult_Expert=1.0

AI hitpoints multiplier –
all AI starting hitpoints will be scaled by this
Difficulty_AIHitPoints_Mult_Easy=0.75
Difficulty_AIHitPoints_Mult_Normal=1.0
Difficulty_AIHitPoints_Mult_Hard=1.2
Difficulty_AIHitPoints_Mult_Expert=1.3

AI combat speed multiplier –
all AI combat animations are scaled by this
Difficulty_AICombatSpeed_Mult_Easy=1.0
Difficulty_AICombatSpeed_Mult_Normal=1.0
Difficulty_AICombatSpeed_Mult_Hard=1.1
Difficulty_AICombatSpeed_Mult_Expert=1.2

AI-to-player damage multiplier –
all damage applied to the player by the AI is scaled by this
Difficulty_AIToPlayerDamage_Mult_Easy=0.5
Difficulty_AIToPlayerDamage_Mult_Normal=1.0
Difficulty_AIToPlayerDamage_Mult_Hard=1.25
Difficulty_AIToPlayerDamage_Mult_Expert=1.5

Da es sich hier um eine einschneidende Änderung handelt, sollten Sie sich vorher eine Sicherheitskopie anlegen. Hinter der ersten Zeile steht, worauf sich der jeweilige Abschnitt bezieht. Wir setzen mal voraus, dass Sie so viel Englisch verstehen – falls nicht, fragen Sie unseren Leserbriefonkel.

Spellforce 2: Dragon Storm

AUF DVD VOLL-VERSION

Auch dieses Vergnügen findet sich auf unserer Heft-DVD. Um Ihnen das Überleben ein wenig einfacher zu machen, haben wir die passenden Cheats für Sie herausgesucht.

Öffnen Sie während des Spiels die **Konsole,** indem Sie die **STRG-** und **Plus-Taste** gleichzeitig drücken. Nun geben Sie die abgedruckten Codes ein und bestätigen mit der **Eingabe-Taste.**

Cheat	Wirkung
LogSender:GodMode(1)	Unverwundbarkeit/ Gott-Modus
LogSender:NoManaUsage(1)	Unendlich Mana
LogSender:GiveGood(x)	Sie erhalten x Rohstoffe.
LogSender:AddMoney(x)	Sie erhalten den Geldbetrag x.
UI:FOWEnable(0)	Landkarte aufdecken
UI:FOWEnable(1)	Landkarte verdecken

Sid Meiers Civilization IV: Colonization

Hier ein paar Grundlagen, die Ihrem Volk zum schnellen Aufschwung verhelfen werden:

- Bauen Sie keine Siedlungen auf Extra-Ressourcen. Wenn Sie einen Spezialisten hinschicken, erhalten Sie wesentlich bessere Erträge.
- Egal was auch geschieht: Roden und pflügen Sie den Startplatz!
- Achten Sie darauf, dass im Einzugsgebiet des Startplatzes 1-2 Ressourcen vorkommen.
- Vermeiden Sie Sumpf, Wüste und Tundra!
- Vermeiden Sie es, dass Indianer im Einzugsgebiet vorkommen.
- Der Weg nach Europa sollte möglichst kurz sein; im Idealfall eine Spielrunde.
- Flüsse in der Nähe der Siedlungen bringen Vorteile.
- Straßen auf Hügeln oder Bergen bringen mehr Erz und Silber.
- Straßen in Waldgebieten steigern die Fell- und Holzerträge.
- Kaufen Sie sich einen erfahrenen Pionier – das spart viel Zeit beim Ausbau.
- Spielfelder mit der Anmerkung „Gerüchte“ sind besonders interessant. Lassen Sie einen erfahrenen Pionier das Gebiet erkunden, mit ein wenig Glück erhalten Sie einen wertvollen Schatz.
- Besuchen Sie Indianerdörfer, um ein einmaliges Gastgeschenk zu erhalten. Außerdem können Sie hier oft Spezialfähigkeiten wie zum Beispiel „Meister-Tabakpflanzer“ erlernen.

Far Cry 2

Um in den Genuss der Cheats zu kommen, müssen Sie eine **neue Desktopverknüpfung** mit der Parameter-Zeilen-Ergänzung **–DEVMODE** anlegen und das Spiel über die neue Verknüpfung starten. Auch hier gilt: Wenn Sie nicht wissen, wie das geht, schauen Sie einfach auf die Cheatseite älterer PC ACTION-Ausgaben.

Ducrh die Änderung müssen Sie nun während des Spiels einfach nur die angegebene Taste drücken, um die entsprechende Wirkung zu erhalten.

Taste	Wirkung
Leerzeichen	Unverwundbarkeit an/aus
0	Volle Munition
P	Alle Waffen
F1	Zwischen Ego- und Verfolger-Perspektive wechseln
F2	Ab zum nächsten Checkpoint
F3	Zurück zum letzten Checkpoint
F4	Durch Wände gehen ein/ausschalten
F5	Geschwindigkeit auf Ursprung zurücksetzen
F9	Spiel abspeichern
F10	Spielstand laden
F11	Extra-Infos an/abschalten
+	Geschwindigkeit erhöhen
-	Geschwindigkeit verringern

Direkte Levelanwahl
Um direkt zu einem bestimmten Level zu springen, klicken Sie sich vom **Hauptmenü** aus in das **Zusatz-Content-Menü** und wählen hier **Promotion-Codes** aus. Hier geben Sie die abgedruckten Cheats ein und gelangen so umgehend zur gewünschten Mission.

Cheat	Level
2Eprunef	Level 1
6aPHuswe	Level 2
96CesuHu	Level 3
Cr34ufrE	Level 4
JeM8SpaW	Level 5
sa7eSUPR	Level 6
SpujeN7x	Level 7
tar3QuzU	Level 8
THaCupR4	Level 9
tr99pUkA	Level 10
zUmU6Rup	Level 11

PC ACTION HILFT!

Sie haben ein ganz spezielles Problem, das noch nicht im Tipps&Tricks-Teil von PC ACTION angesprochen wurde? Die Redaktion steht Ihnen nach Möglichkeit mit Rat und Tat zur Seite.

Verfassen Sie einen Eintrag im entsprechenden Genre-Forum auf www.pcaction.de.

Technische Fragen: **09001/101950***

Tipps & Tricks: **09001/101951***

Täglich von 8 bis 24 Uhr!

* Der Anruf kostet 1,86 Euro pro Minute.

Call of Duty: World at War

Diese Hilfen erleichtern Ihnen das harte Soldatenleben bei *Call of Duty: World at War (dt.)* deutlich.

Da der Computer Ihre Feinde mittels vorgegebener Skripte steuert, brechen unbegrenzt viele Wellen an Soldaten über Sie herein. Erst wenn Sie vorrücken und einen bestimmten Punkt erreichen, bricht der Nachschub ab.
Generell sollten Sie in der Nähe von Feinden geduckt laufen. Sie bieten so einerseits weniger Trefferfläche und schießen andererseits genauer. Nutzen Sie jede Möglichkeit zur Deckung und legen Sie sich, wenn nötig, hin.
Geben Sie vorwiegend kurze Salven ab, besonders wenn Sie mit Maschinengewehren schießen. Auf diese Weise reduzieren Sie die Streuung und erhöhen die Zielgenauigkeit. Außerdem sparen Sie dadurch Munition. Die kann Ihnen in einigen Missionen nämlich ausgehen und oft sind auch die Waffen, die Ihre Gegner liegen lassen, beinahe leer geschossen.
Schenken Sie dem Funkverkehr sowie den Meldungen in der Mitte des Bildschirms besondere Aufmerksamkeit. Oftmals übersehen Sie sonst die Position einer Granate (die Sie stets schnell zurückwerfen sollten), Missionsziele oder Hinweise auf besonders gefährliche Gegner. Darunter fallen beispielsweise Raketenwerfer- oder Mörser-Trupps, die Sie stets zuerst ausschalten sollten. Weiterhin stellen Flammenwerfer-Soldaten eine Gefahr dar, vor allem auf engem Raum. Diese schalten Sie effektiv aus, indem Sie auf den Gastank auf ihrem Rücken zielen. Die Folge ist eine Explosion, die nahe Feinde (aber auch Verbündete) mit in den Tod reißt.
Ferner sollten Sie immer ein Auge auf den Kompass werfen, denn neben Missionszielen und Kontrollpunkten (mit einem Stern gekennzeichnet) zeigt er auch nahe Feinde als roten Punkt an. Versteckte Gegner finden sich meist in hohem Gras oder Bäumen (Dschungelmissionen) beziehungsweise hinter Fenstern und auf Dächern (Städtemissionen).

Semper Fi

Zu Beginn der Mission befreien amerikanische Truppen Sie, US-Soldat Private Miller, in einer Zwischensequenz aus japanischer Kriegsgefangenschaft. Ihr Ziel heißt: Entkommen! Nachdem Sie sich am Strand entlang und durch mehrere Hütten gekämpft haben (Vorsicht: kurz hinter dem ersten Kontrollpunkt ist ein MG-Nest stationiert), geht es ein Stück durch den Dschungel.
An dem Steinmonument erwartet Sie eine Falle mit japanischen Soldaten. Haben Sie diese ausgeschaltet, treffen Sie an einem Fluss auf Verbündete, die in einen Hinterhalt geraten sind. Schalten Sie die beiden MG-Stellungen sowie den Scheinwerfer auf dem Wachturm aus und es geht weiter. Sie gelangen nun auf eine größere Lichtung, auf der scheinbar die Leichen japanischer Infanteristen liegen. Dies entpuppt sich jedoch wiederum als Falle.
Nach diesem Kampf erreichen Sie ein stark bewachtes Lager. Zu Beginn stiften Sie Verwirrung, indem Sie einen mit Benzinfässern (von denen Sie eines mit einem Messer anstechen) beladenen LKW den Abhang hinunterrollen lassen, um dann die Benzinspur zu entzünden. Im darauffolgenden Chaos wehren Sie die japanischen Truppen ab und legen eine Sprengladung im Munitionslager zu Ihrer Linken. Ist dies geschehen, ziehen Sie sich mit Ihren Verbündeten zum Strand zurück und nach einer weiteren Skriptsequenz ist die Mission geschafft.

Geringer Widerstand

Sie finden sich in einem Landungsboot wieder – mit Kurs auf eine japanische Insel. Nachdem Sie noch während der Zwischensequenz auf heftigen und unerwarteten Widerstand treffen, startet die Mission für Sie am Strand. Ihre erste Aufgabe ist es, Luftunterstützung anzufordern. Diesen Spezialangriff können Sie im Verlauf der Mission noch mehrmals nutzen, um schwer bewachte Stellungen zu knacken. Während Sie sich vorwärtskämpfen, treffen Sie immer wieder auf MG-Stellungen sowie Scharfschützen in den Bäumen. Schließlich gelangen Sie zu einem gut befestigten Bunker. Nehmen Sie diesen ein und begeben Sie sich aufs Dach. Von hier aus müssen Sie zwei japanische Panzer per Luftschlag ausschalten.
Hier wie in späteren Missionen gilt: Verwechseln Sie die gegnerischen Panzer nicht mit Ihren eigenen. Die feindlichen Fahrzeuge sind bräunlich gefärbt, während die Ihrer Verbündeten sich durch einen hellen Grünton auszeichnen. Zerstören Sie ein Fahrzeug der Alliierten, ist die Mission im Normalfall gescheitert. Nach der Zerstörung folgt eine weitere Skriptsequenz und Sie haben den Auftrag erfüllt.

Harte Landung

Dieser Auftrag führt Sie durch ein sumpfiges Dschungelgebiet. Der erste von vielen Hinterhalten erwartet Sie an einem Wrack eines abgestürzten Flugzeugs. Auch in der Folgezeit sollten Sie immer damit rechnen, dass plötzlich Gegner aus dem hohen Gras auftauchen. In der ersten Hälfte des Levels kämpfen Sie sich durch japanische Bunkeranlagen und vereinzelte Überreste von Hütten. Schalten Sie vor allem die mehrfach auftauchenden MG-Nester mit oberster Priorität aus. Dabei hilft der Flammenwerfer, den Sie einem gefallenen Kameraden abnehmen können.
Schließlich gelangen Sie an ein Flugfeld, das es einzunehmen gilt. Vorher erwartet Sie jedoch heftiger Widerstand durch mehrere Panzer. In dem Schützengraben in der Mitte des Feldes finden Sie eine Bazooka, die im Kampf gegen die Kettenfahrzeuge gute Dienste leistet. Geht





Rechts im Bild sehen Sie noch die brennende Benzinspur des Lastwagens. Der Spieler nutzt die Verwirrung, um das Munitionslager zu sprengen und schließlich zu entkommen.


Dieses Flugfeld gilt es zu erobern. Achten Sie auf die feindlichen Panzer.


Sie warten auf den General, der am Ende aus einem der Gebäude kommt.

Ihre Munition zur Neige, brauchen Sie keine Angst zu haben: Sie können Ihren Raketenvorrat jederzeit in dem Graben wieder auffüllen. Im Anschluss erstürmen Sie den Bunker und schalten die Besatzung der Geschütze aus.
Haben Sie dies geschafft, folgt eine weitere Skriptsequenz und der Bunker wird von Panzern, Truppentransportern sowie Infanteristen angegriffen. Benutzen Sie das linke Geschütz, um den Feind abzuwehren. Fällt der letzte Angreifer, ist die Mission geschafft.

Der Auftrag

Sie dürfen zum ersten Mal den russischen Soldaten Dimitri Petrenko steuern. Zu Beginn erwachen Sie zwischen den Leichen Ihrer Kameraden in Stalingrad und sehen mit an, wie deutsche Truppen die letzten Überlebenden erschießen. Nachdem die Zwischensequenz vorüber ist, robben Sie zwischen den Toten hindurch und treffen auf Sergeant Reznov, der einen hochrangigen deutschen General ausschalten soll. Da er verletzt ist, unterstützen Sie ihn dabei.
Schalten Sie nach der Skriptsequenz erst die deutschen Soldaten mit dem Scharfschützengewehr aus, während am Himmel die Flugzeuge röhren. Achten Sie dabei vor allem auf den Schäferhund. Wenn er Ihnen an die Kehle springt und es schafft zuzubeißen, dann ist die Mission sofort vorbei. Danach flüchten Sie vor der nahenden Patrouille in das Haus zu Ihrer Rechten. Im ersten Stock bedrängt Sie ein gegnerischer Scharfschütze. Hier ist Vorsicht geboten. Bleiben Sie in Deckung und versuchen Sie, ihn auszuschalten, wenn Reznov ihn hervorlockt. Der Schütze befindet sich im obersten Stock des linken Gebäudes.
Im nächsten Haus entdeckt Sie eine deutsche Wachmannschaft und setzt das Gebäude in Brand. Kriechen Sie unter dem Feuer hindurch und bleiben Sie hinter Reznov. Achten Sie auf Feuerstöße und Granaten. Sind Sie aus dem Haus gelangt, treffen Sie auf eine deutsche Patrouille. Russische Truppen retten Sie jedoch in einer Zwischensequenz. Sie unterstützen diese nun als Scharfschütze beim Angriff auf ein deutsches Lager von der Balustrade zu Ihrer Rechten aus. Schlussendlich überrennt eine Übermacht Ihre Verbündeten, während Sie tatenlos zusehen müssen. Sie nutzen jedoch Ihre Chance und erschießen den deutschen General, der am Ende der Schlacht auftaucht. Danach fliehen Sie mit einem beherzten Sprung in den Fluss und Ihre Mission ist erfolgreich.

Ihr Land, ihr Blut

Die russischen Truppen marschieren auf Berlin zu. In dieser ländlichen Mission gilt es jedoch zuerst, einen deutschen Vorposten bei Seelow auszuschalten, 50 Kilometer vor der Hauptstadt.
Am Startpunkt sollten Sie als Erstes das Feld zu Ihrer Linken mit einem Molotowcocktail in Brand setzen, um verborgene Feinde auszuräuchern. Im Folgenden ist es egal, für welchen Weg Sie sich entscheiden: Sie gelangen schließlich durch ein Netz von Schützengräben zu einem Hof, an dem drei deutsche Panzer Sie bereits erwarten. Schnappen Sie sich den Raketenwerfer und schalten Sie die Kettenfahrzeuge eins nach dem anderen aus. In einer Skriptsequenz bricht ein Panzer durch eine Hauswand – vernichten Sie auch diesen.
Kurz vor dem Lager der Wehrmacht können Sie auf eines der russischen Fahrzeuge steigen und sich den Rest des Wegs chauffieren lassen. Am Ziel angekommen, gilt es nun noch, sich durch den gut befestigten Stützpunkt zu kämpfen und den Widerstand zu brechen.

Durch Gräben und Bunker

Der Missionsname spricht in diesem Fall Bände. Ihr Ziel lautet: Schalten Sie die drei Mörsergruben aus. Dazu steht Ihnen ein weiteres Mal der Flammenwerfer zur Verfügung. Das ist äußerst praktisch, da die Mission ausschließlich in engen Schützengräben und Bunkern spielt. Dementsprechend linear ist das Ganze: Räuchern Sie einfach alle Feinde aus, achten Sie auf Ihre Deckung, da Sie



Dieser schwer bewachte Bunker stellt Ihr letztes Ziel in dieser Mission dar.


Verfügen Sie noch über Luftschläge, dann nutzen Sie diese hier.







Von links fährt gleich der Feuerpanzer ins Geschehen. Folgen Sie ihm, denn er räumt Ihnen effektiv den Weg zum Artilleriekomplex frei.

Das letzte Lager in dieser Panzer-Mission. Bleiben Sie hier nicht in Bewegung, sind Sie schneller ein brennendes Wrack, als Sie „Rakete" rufen können.

in dem engen Graben anstürmenden Japanern sonst schutzlos ausgeliefert sind, und holen Sie die gelegentlichen versteckten Scharfschützen aus den Bäumen.

Ohne Unterbrechung

Auch in dieser Mission gilt es, sich durch dichten Dschungel und dunkle Bunkeranlagen vorzuarbeiten. Zu Beginn sitzen Sie auf einem alliierten Panzer und geraten in einen Hinterhalt. Arbeiten Sie sich daraufhin den Hügel hinauf und bemannen Sie das Flakgeschütz. Damit stellen die Gegner keine Gefahr dar. Vor dem Eingang in den Artilleriekomplex eilt Ihnen ein Flammenpanzer zu Hilfe und ebnet Ihnen den Weg. Im Inneren müssen Sie nur noch den Geschützraum erreichen und der Auftrag ist erfolgreich abgeschlossen.

Blut & Eisen

Dieser Auftrag setzt Sie ans Steuer eines Panzers. Als Erstes gilt es, die Artilleriestellungen auszuschalten. Achten Sie beim Panzerkampf vor allem darauf, ständig in Bewegung zu sein. Ansonsten geben Sie ein leichtes Ziel für Pakgeschütze, feindliche Panzer sowie Bazooka-Truppen ab.
Letztere halten sich vor allem gerne auf Wachtürmen oder in Bunkern auf. Nachdem die Artillerie vernichtet ist, müssen Sie einen Sendeturm ausschalten. In einem Talkessel erwartet Sie schließlich ein schwieriger Kampf gegen mehrere Panzer. Halten Sie durch und steuern Sie den letzten Kontrollpunkt an, wo die Mission abrupt endet.

Ring aus Stahl

Die russischen Truppen kommen per Zug in Berlin an. Nach einem Raketenangriff stürmen Sie mit Ihren Verbündeten auf die deutsche Verteidigung zu. Besonders verbissen tobt der Kampf um ein großes Gebäude: Holen Sie die MG-Schützen und Bazooka-Soldaten aus den Fenstern, bis ein sowjetischer Panzer ein Loch in das Haus sprengt, wodurch Sie hineingelangen. Auf der anderen Seite des Hauses warten Sie, bis ein anderer Panzer erneut den Weg freimacht.
Anschließend erobern Sie eine Klinik. Folgen Sie zuerst der Straße nach rechts und nutzen Sie die Lücke in der Mauer, um in das Anwesen einzudringen. Im Innenhof holen Sie die Gegner mit platzierten Schüssen vom gegenüberliegenden Dach. Danach geht es wieder raus auf die Straße, wo Sie der Flucht der Deutschen beiwohnen.

Räumungsbefehl

Sie setzen nahtlos an die Vorgängermission an und rücken weiter durch Berlin Richtung Reichstag vor. Während der Häuserkampf die Szenerie der ersten Hälfte des Auftrags dominiert, geht es in der zweiten Hälfte in den Untergrund. Sie kämpfen sich durch eine dunkle U-Bahn-Station. Nutzen Sie jede sich bietende Deckung: Hier wimmelt es nur so von deutschen Truppen. Haben Sie sich durch die Station bis in den U-Bahn-Tunnel durchgeschlagen, folgt eine Skriptsequenz, in der eine Flutwelle den U-Bahn-Schacht überschwemmt. So endet die Mission im Ungewissen.

Black Cats

In dieser Mission verkörpern Sie den Bordschützen eines alliierten Flugzeugs. Schenken Sie den Kommentaren Ihrer Mitstreiter dieses Mal besonders viel Aufmerksamkeit, denn so entdecken Sie rechtzeitig Angreifer.
Zu Beginn fliegen Sie einen Angriff auf drei japanische Frachtschiffe, die man zu Kriegszwecken umgerüstet hat. Die größte Gefahr dabei geht von den Patrouillen-Booten aus, versenken Sie diese also als Erstes. Sind die drei Schiffe in die Tiefen des Meeres gebombt, greifen japanische Kampfflieger an.
Im Anschluss gilt es, Überlebende einer Seeschlacht zu retten. Diese können Sie im richtigen Moment an Bord ziehen. Achten Sie auf die Bildschirmanzeige! Währenddessen werden Sie fortwährend von weiteren Patrouillen-Booten sowie Jagdfliegern angegriffen. Gerade als Ihnen die Munition ausgeht, eilen Ihnen die Verbündeten zu Hilfe.

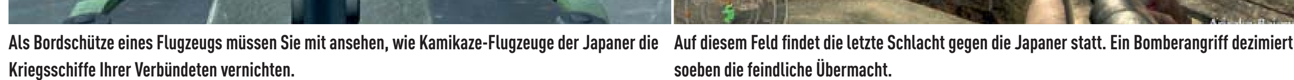




Hinter dieser Mauer liegt das ehemalige Klinikgelände. Zum Glück bricht ein verbündeter Panzer durch das Hindernis und ebnet uns so den Weg ins Innere.







Als Bordschütze eines Flugzeugs müssen Sie mit ansehen, wie Kamikaze-Flugzeuge der Japaner die Kriegsschiffe Ihrer Verbündeten vernichten.

Auf diesem Feld findet die letzte Schlacht gegen die Japaner statt. Ein Bomberangriff dezimiert soeben die feindliche Übermacht.

In der Hitze des Gefechts

Im japanischen Urwald schalten Sie erneut Bunker aus, in diesem Falle drei Stück. Zu diesem Zweck führen Sie Sprengladungen mit sich, die Sie in die Anlagen werfen und zünden müssen. Um zu den drei Bunkern zu gelangen, kämpfen Sie sich jedoch erst durch Unmengen an Gegnern, die Ihnen wieder bevorzugt im hohen Gras auflauern.
Sind die drei Zielobjekte gesprengt, müssen Sie noch eine große Festung erstürmen. Diese ist aber so gut verteidigt, dass ein frontaler Angriff Selbstmord wäre. Die Lösung: Sie flankieren sie rechts oder links und dringen durch einen Tunnel an ihrer Rückseite ins Innere ein. An der Leiter am Ende ist Vorsicht geboten: Oben lauern hinter Ihnen drei japanische Soldaten.

Sollbruchstelle

Um die Japaner endgültig zu besiegen, müssen die Alliierten nur noch das Hauptquartier des Feindes erobern. Sie stehen zu Beginn allerdings ohne Munition da. Zum Glück haben Unterstützungstruppen soeben ein Fallschirmpaket mit Kampfausrüstung deponiert. An der Abwurfstelle angekommen, geraten Sie in einen Hinterhalt der japanischen Armee. Werfen Sie sich hinter die nächstbeste Deckung und schalten Sie als Erstes die Scharfschützen in den Baumkronen aus. Durch einen Tunnel gelangen Sie zur Außenmauer des Festungskomplexes. Dort wirft sich Ihnen Welle um Welle gegnerischer Soldaten entgegen, darunter auch Kamikaze-Einheiten.
Arbeiten Sie sich durch die Vorhöfe und Vorgebäude, achten Sie dabei auf gegnerische Mörsertrupps und verwenden Sie die herumliegenden Mörsergranaten, um schwer bewachte Stellungen auszuschalten. Auf dem Haupthof der Festung angelangt, erwartet Sie eine Falle durch sich scheinbar ergebende Japaner. Was folgt, ist ein äußerst schwerer Kampf gegen Dutzende Gegner. Schalten Sie erst das linke Gebäude, in dem sich die Maschinengewehre befinden, und danach das Hauptgebäude und die Feindansammlungen per Fliegerangriff aus. Nutzen Sie die auch hier vorhandenen Mörsergranaten, um sich Luft zu verschaffen. Halten Sie bis zum Ende durch, ist die japanische Armee geschlagen und die Alliierten haben, zumindest in Japan, gesiegt.

Im Herz der Deutschen

Nach Luft japsend, zieht Reznov Sie aus dem überfluteten U-Bahn-Tunnel. Glück gehabt. Kurz vor dem Reichstag treffen Sie auf den bisher heftigsten Widerstand der Deutschen, die sich verzweifelt wehren. Zu Beginn kämpfen Sie sich erneut durch einige zerbombte Häuser, um schließlich auf den Platz vor dem Reichstag zu gelangen. Hier erwarten Sie Dutzende deutscher Soldaten und vier Artilleriegeschütze, die Sie ausschalten müssen. Dazu kämpfen Sie sich zu jedem einzelnen vor und platzieren eine Sprengladung. Ist dies geschafft, steuern Sie direkt auf den Eingang des Regierungssitzes zu. Achten Sie vor allem auf die Raketenwerfer-Schützen in den Fenstern und auf dem Dach.
Sie müssen die Treppe erstürmen, sonst werfen sich Ihnen immer neue Wellen von Angreifern entgegen. Achtung: Halten Sie sich auf der Treppe lieber auf der rechten Seite auf; links könnte Sie sonst eine skriptgesteuert umfallende Säule das Leben kosten.

Mit letzter Kraft

Mit ebendieser letzten Kraft verteidigt die Wehrmacht das Innere des Reichstags. Sie folgen Ihren Verbündeten und versuchen, den verbliebenen Widerstand zu brechen. Nachdem Sie sich durch die Eingangshalle gekämpft haben, erreichen Sie einen großen Saal. Erklimmen Sie die Treppe rechts statt sich dem Angriff der russischen Truppen anzuschließen. Vom ersten Stock aus können Sie den Feinden in die Flanke fallen. Der Gegner wirft Ihnen noch einmal all seine Truppen entgegen, darunter auch Flammenwerfer-Soldaten. Auf dem Dach hissen Sie – nach einer weiteren Zwischensequenz – die russische Flagge auf dem Reichstag. Herzlichen Glückwunsch, Sie haben gesiegt!





Haben Sie sich durch Berlin bis in die U-Bahn gekämpft, endet die Mission mit dieser Flutwelle. Auch Sie können ihr nicht entkommen.

LIBERTY CITY IN GTA 4



Die wichtigsten Orte, Geheimnisse und Gegenstände





Alle Stunts und fliegenden Ratten



Cheats und Geheimnisse

Cheaten mit dem Handy

Folgende Codes können Sie jederzeit im Spiel benutzen. Zücken Sie dazu einfach Nikos Handy, um die entsprechende Nummer anzurufen.

Nummer	Effekt
468-555-0100	Wetter verändern
486-555-0150	Waffenpaket mit verschiedenen Wummen
486-555-0100	Waffenpaket mit verschiedenen Wummen
267-555-0150	Fahndungssterne hinzufügen
267-555-0100	Fahndungssterne abbauen
362-555-0100	Rüstungsenergie aufladen
482-555-0100	Gesundheit, Rüstung und Munition auffrischen
948-555-0100	Zeigt den Titel des im Radio laufenden Songs an
227-555-0142	Erstellt Cognoscenti
227-555-0175	Erstellt Comet
938-555-0100	Erstellt Jetmax
625-555-0150	Erstellt Sanchez
227-555-0168	Erstellt SuperGT
227-555-0147	Erstellt Turismo
359-555-0100	Erstellt Annihiliator
227-555-0100	Erstellt FIB Buffalo
625-555-0100	Erstellt NRG-900

Karte aufdecken

Gehen Sie im Spiel in ein Internetcafé und benutzen Sie den Computer, um folgenden Cheatcode einzugeben:

www.whattheydonotwantyoutoknow.com

Damit blenden Sie auf der Übersichtskarte die Standorte von allen Waffen, Gesundheitspaketen, Rüstungspaketen, Autos, Bürgern, Tauben, Stunt-Locations, Rampen und sämtlichen Etablissements ein.

Kleine Helferlein

Soziale Kontakte

Wenn Sie Ihre sozialen Kontakte eifrig pflegen, bekommen Sie von einigen Charakteren Unterstützung angeboten. Und so funktioniert's:

Freund	So freischalten:
Packie (Rufen Sie ihn an, und er bastelt Ihnen eine Autobombe)	Bringen Sie den Freundschaftslevel mit Packie auf 75 Prozent
Brucie (Ein Anruf genügt und der Bodybuilder holt Sie mit seinem Helikopter ab)	Bringen Sie den Freundschaftslevel mit Brucie auf 70 Prozent
Little Jacob (Der Rasta-Man verkauft Ihnen Waffen zum Freundschaftspreis)	Bringen Sie den Freundschaftslevel mit Little Jacob auf 60 Prozent
Dwayne (Er schickt auf Wunsch seine Gang-Homies vorbei, die Ihnen kräftig unter die Arme greifen)	Bringen Sie den Freundschaftslevel mit Dwayne auf 60 Prozent
Roman (Sie dürfen gratis Taxi fahren)	Bringen Sie den Freundschaftslevel mit Roman auf 60 Prozent

Freischaltbares

Feature	So freischalten:
Annihilator-Helikopter	Töten Sie 200 Tauben
Rastah Color Huntley SUV	Absolvieren Sie alle zehn Paket-Lieferungen
Unbegrenzt Muniton	Erreichen Sie 100 Prozent Spielfortschritt

Easter Egg

Das Herz von Liberty City

Sobald Sie Happiness Island offiziell betreten dürfen, sollten Sie der Helikopter-Tour-Firma einen Besuch abstatten. Dort klauen Sie einen Hubschrauber und brausen direkt nach Westen Richtung Happiness Island. Positionieren Sie sich über der Statue of Happiness. Verlassen Sie den Helikopter nun in der Luft, sobald Sie sich etwa über den Füßen der Statue befinden. Jetzt sollten Sie auf einer Art Plattform landen. Dort müssen Sie ein Schild suchen, auf dem geschrieben steht: „No Hidden Content Here." Dahinter befindet sich eine Tür, durch die Sie direkt hindurchspazieren können, ohne sie zu öffnen. In dem ansonsten leeren Raum erklimmen Sie eine Leiter. Am Ende schauen Sie einfach nach oben und erblicken das „Herz der Stadt". Viel Spaß beim Suchen!

Nützliche Informationen

Bei den folgenden Tipps kann es sich auch um das Ausnutzen von Bugs handeln, die Rockstar jederzeit mit einem Patch beseitigen könnte. Daher gibt es keine Garantie, dass sie funktionieren.

Geld besorgen

Eine einfache, aber ziemlich gemeine Methode, möglichst schnell an viel Kohle zu kommen, ist diese: Begeben Sie sich zu einem ATM-Automaten und sorgen Sie dann für Verkehrsstau in der Gegend. Sobald ein Passant Geld vom Automaten abhebt, beseitigen Sie den Pechvogel. Wenn der, von Ihnen verusachte Stau die Zufahrtswege blockiert, kommt die nahende Ambulanz nicht durch. Schnappen Sie sich das Geld des Opfers, laufen Sie ein Stück weg und kehren Sie dann wieder um. Jetzt sollte das Geld erneut neben dem Passanten liegen. Sie können dies so oft wiederholen, wie Sie wollen. Auf Wunsch auch mit mehreren Passanten.

Holen Sie sich das T-Shirt der Statue of Happiness

Besuchen Sie die Statue of Happiness und begeben Sie sich ins zweite Stockwerk. Dort finden Sie eine Tür, die sich nicht öffnen lässt. Allerdings können Sie direkt hindurchmarschieren. Nach einer kurzen Ladezeit erscheint Niko und trägt ein schickes T-Shirt mit der Statue.

Billige Reparatur

Ihr Auto ist stark beschädigt und lässt sich nicht mehr starten? Sie wollen aber weder ein neues besorgen, noch in die Werkstatt fahren? Dann zücken Sie einfach das Handy und rufen mit der Nummer 911 die Cops. Oh Wunder: Der Anlasser funktioniert wieder!



VERSANDKOSTENFREIE LIEFERUNG![1)]

1) bei Vorkassebestellungen ab 500€ Bestellwert nur innerhalb Deutschlands

Alle PC-Systeme & Notebooks werden inklusive Systemverpackung + DHL Transportversicherung versendet!

nur 6.90 €

zzgl. 6.90€ Nachnahmegebühr.

Intel® Pentium® Dualcore E5200

- Prozessor: Intel® Pentium® Dualcore E5200 (2x 2.5 GHz Dualcore)
- Prozessorkühler: Original Intel® zertifizierter Kühler
- Arbeitsspeicher: 2048MB DDR2-RAM 800MHz (PC2-6400)
- Mainboard: ASUS® IPN73-BA
- Festplatte: 320GB SATA 8MB Cache, 7200U/min.
- Grafikkarte: 512MB NVIDIA® GeForce™ 9500GT
- Laufwerk: 20xDouble Layer DVD+-R/RW-Brenner
- Gehäuse: 300W Edler Compucase Tower
- Anschlüsse: 8xUSB 2.0, 2x PCI, 1x PCI-E x16 x1, 7.1 Kanal Sound, LAN, 4x SATA/Raid, Front USB

349.- € oder Finanzkauf 2) ab 6€/mtl.

Art-Nr. 4845

Inklusive Windows Vista® Home Premium **428.99**



AMD Athlon 64™ 6000+ X2

- Prozessor: AMD Athlon 64™ 6000+ X2
- Prozessorkühler: Original AMD® zertifizierter Kühler
- Arbeitsspeicher: 2048MB DDR2-RAM 800MHz (PC2-6400)
- Mainboard: ABIT® A-N68SV
- Festplatte: 320GB SATA 8MB Cache,7200U/min.
- Grafikkarte: 512MB NVIDIA® GeForce™ 9600GT
- Laufwerk: 20xDouble Layer DVD+-R/RW-Brenner
- Gehäuse: 550W Edler Compucase Tower
- Anschlüsse: 8xUSB 2.0, 2xPCI, 1xPCI-E x16 x1, 5.1 Kanal Sound, LAN, 4xSATA/Raid, Front USB

399.- € oder Finanzkauf 2) ab 7€/mtl.

Art-Nr. 4776

Inklusive Windows Vista® Home Premium **478.99**



Intel® Core™2 Duo E7300

- Prozessor: Intel® Core™2 Duo Prozessor E7300 (2x 2.67 GHz Dualcore)
- Prozessorkühler: Original Intel® zertifizierter Kühler
- Arbeitsspeicher: 4096MB DDR2-RAM 800MHz (PC2-6400)
- Mainboard: ASUS® IPN73-BA
- Festplatte: 500GB SATA 8MB Cache,7200U/min.
- Grafikkarte: 512MB NVIDIA® GeForce™ 9600GT
- Laufwerk: 20xDouble Layer DVD+-R/RW-Brenner
- Gehäuse: 550W Thermaltake Tower
- Anschlüsse: 8xUSB 2.0, 2xPCI, 1xPCI-E x16 x1, 7.1 Kanal Sound, Gigabit LAN, 4xSATA/Raid, Head USB

499.- € oder Finanzkauf 2) ab 9€/mtl.

Art-Nr. 7097

Inklusive Windows Vista® Home Premium **578.99**



Intel® Core™2 Quad Q6700

- Prozessor: Intel® Core™2 Quad Prozessor Q6700 (4x 2.66 GHz Quadcore)
- Prozessorkühler: Original Intel® zertifizierter Kühler
- Arbeitsspeicher: 4096MB DDR2-RAM 800MHz (PC2-6400)
- Mainboard: ASUS® IPN73-BA
- Festplatte: 500GB SATA 8MB Cache,7200U/min.
- Grafikkarte: 512MB NVIDIA® GeForce™ 9800GTX+
- Laufwerk: 20xDouble Layer DVD+-R/RW-Brenner
- Gehäuse: 550W (be quiet!) Thermaltake Tower Alu
- Anschlüsse: 8xUSB 2.0, 2xPCI, 1xPCI-E x16 x1, 7.1 Kanal Sound, Gigabit LAN, 4xSATA/Raid, Head USB

699.- € oder Finanzkauf 2) ab 13€/mtl.

Art-Nr. 7080

Inklusive Windows Vista® Home Premium **778.99**



AMD Phenom™ X4 9550

- Prozessor: AMD Phenom™ X4 9550 (4x 2.2 GHz)
- Prozessorkühler: Original AMD® zertifizierter Kühler
- Arbeitsspeicher: 4096MB DDR2-RAM 800MHz (PC2-6400)
- Mainboard: ABIT® A-S78H
- Festplatte: 750GB SATA 8MB Cache,7200U/min.
- Grafikkarte: 512MB ATI Radeon® HD4870
- Laufwerk: 20xDouble Layer DVD+-R/RW-Brenner
- Gehäuse: 550W (be quiet!) Thermaltake Tower Alu
- Anschlüsse: 8xUSB 2.0, 2xPCI, 1xPCI-E x1 x16, 5.1 Kanal Sound, Gigabit LAN, 6xSATA/Raid, Head USB

749.- € oder Finanzkauf 2) ab 14€/mtl.

Art-Nr. 7088

Inklusive Windows Vista® Home Premium **828.99**

Technische Änderungen, Irrtümer und Druckfehler vorbehalten. 2) Hierbei handelt es sich um ein Angebot der Santander Comsumer Bank bei 72 Monaten Laufzeit und einem effektiven Jahreszins von 10,9%. Produktabbildungen können farblich vom Original abweichen und dienen nur zur reinen Darstellung. Alle genannten Preise zzgl. Versandkosten.

Unsere telefonische Bestellannahme ist 7 Tage die Woche für Sie erreichbar! Montag-Freitag von 8-20Uhr und Samstag/Sonntag von 10-18Uhr

(0180 1) 99 40 40

0180call (3,9 Cent/ Minute Festnetz der T- COM; abweichende Preise aus dem Mobilfunk möglich)

Auslandskunden wählen bitte: +49 180 1 - 99 40 40

Brunen IT Distribution GmbH · Breslauer Str. 19/21 · 26409 Wittmund

NICHTS PASSENDES GEFUNDEN?
Stellen Sie Ihr System individuell zusammen!





Intel® Core™2 Quad Q9400

- Prozessor: Intel® Core™2 Quad Prozessor Q9400 (4x 2.66 GHz Quadcore)
- Prozessorkühler: Original Intel® zertifizierter Kühler
- Arbeitsspeicher: 4096MB DDR2-RAM 800MHz (PC2-6400)
- Mainboard: ASUS® P5N-D
- Festplatte: 750GB SATA 16MB Cache,7200U/min.
- Grafikkarte: 896MB NVIDIA® GeForce™ GTX 260
- Laufwerk: 20xDouble Layer DVD+-R/RW-Brenner
- Gehäuse: 550W (be quiet!) Thermaltake Tower Alu
- Anschlüsse: 8xUSB 2.0, 2xPCI, 2xPCI-E x16 x1, 7.1 Kanal Sound, Gigabit LAN, 4xSATA/Raid, Front USB

949.- €
oder Finanzkauf 2) ab 18€/mtl.
Art-Nr. 4783
Inklusive Windows Vista® Home Premium 1028,99

Intel® Core™2 Quad Q9550



- Prozessor: Intel® Core™2 Quad Prozessor Q9550 (4x 2.83 GHz Quadcore)
- Prozessorkühler: extrem leise und temperaturgeregelt!
- Arbeitsspeicher: 4096MB DDR2-RAM 800MHz (PC2-6400)
- Mainboard: ASUS® P5N-D (nForce 750i SLI)
- Festplatte: 1500GB SATA 8MB Cache,7200U/min.
- Grafikkarte: 1024MB NVIDIA® GeForce™ GTX 280
- Laufwerk: 20xDouble Layer DVD+-R/RW-Brenner
- Gehäuse: 700W (be quiet!) Thermaltake Tower Alu
- Anschlüsse: 8xUSB 2.0, 2xPCI, 2xPCI-E x16 x1, 7.1 Kanal Sound, Gigabit LAN, 4xSATA/Raid, Front USB

1299.- €
oder Finanzkauf 2) ab 24€/mtl.
Art-Nr. 7078
Inklusive Windows Vista® Ultimate 1418,99

Intel® Core™2 Quad Q9650



- Prozessor: Intel® Core™2 Quad Prozessor Q9650 (4x 3.0 GHz Quadcore)
- Prozessorkühler: extrem leise und temperaturgeregelt!
- Arbeitsspeicher: 4096MB DDR2-RAM 800MHz (PC2-6400)
- Mainboard: ABIT® IP35P
- Festplatte: 2000GB SATA 16MB Cache,7200U/min.
- Grafikkarte: 2048MB ATI Radeon® HD4870X2
- Laufwerk: 20xDouble Layer DVD+-R/RW-Brenner
- Gehäuse: 700W (be quiet!) Thermaltake Tower Alu
- Anschlüsse: 8xUSB 2.0, 3xPCI, 1xPCI-E x16, 2xPCI-E x1, 7.1 Kanal Sound, Gigabit LAN, 4xSATA/Raid, Front USB

1599.- €
oder Finanzkauf 2) ab 30€/mtl.
Art-Nr. 4816
Inklusive Windows Vista® Ultimate 1718,99

Intel® Core™i7 920

Erfordert ein 64-bit Betriebssystem!



- Prozessor: Intel® Core™ i7 920 Prozessor (4x 2.66 GHz Quadcore) 8 MByte L3-Cache
- Prozessorkühler: extrem leise und temperaturgeregelt!
- Arbeitsspeicher: 6144MB DDR3-RAM Triple Channel 1333MHz (PC3-10600)
- Mainboard: ASUS® P6T Deluxe inkl. SLI und Crossfire Unterstützung
- Festplatte: 1500GB SATA 8MB Cache,7200U/min.
- Grafikkarte: 1024MB NVIDIA® GeForce™ GTX 280
- Laufwerk: 20xDouble Layer DVD+-R/RW-Brenner
- Gehäuse: 700W (be quiet!) Coolermaster Tower Alu
- Anschlüsse: 8xUSB 2.0, 2xPCI, 3xPCI-E x16, 1xPCI-E x4, 7.1 Kanal Sound, 2x Gigabit LAN, 6xSATA/Raid, E-SATA, Front USB

1699.- €
oder Finanzkauf 2) ab 32€/mtl.
Art-Nr. 7098
Inklusive Windows Vista® Ultimate 1818,99

Intel® Core™i7 965

Erfordert ein 64-bit Betriebssystem!

- Prozessor: Intel® Core™ i7 965 Extreme Prozessor (4x 3.20 GHz Quadcore) 8 MByte L3-Cache
- Prozessorkühler: extrem leise und temperaturgeregelt!
- Arbeitsspeicher: 6144MB DDR3-RAM Triple Channel 1333MHz (PC3-10600)
- Mainboard: ASUS® P6T Deluxe inkl. SLI und Crossfire Unterstützung
- Festplatte: 2000GB SATA 16MB Cache,7200U/min.
- Grafikkarte: 2048MB ATi Radeon™ HD4870X2
- Laufwerk: Blu-Ray Brenner, 20xDL DVD+-R/RW-Brenner
- Gehäuse: 700W (be quiet!) Coolermaster Tower Alu
- Anschlüsse: 8xUSB 2.0, 2xPCI, 3xPCI-E x16, 1xPCI-E x4, 7.1 Kanal Sound, 2x Gigabit LAN, 6xSATA/Raid, E-SATA, Front USB

2799.- €
oder Finanzkauf 2) ab 53€/mtl.
Art-Nr. 7075
Inklusive Windows Vista® Ultimate 2918,99

Technische Änderungen, Irrtümer und Druckfehler vorbehalten. 2) Hierbei handelt es sich um ein Angebot der Santander Comsumer Bank bei 72 Monaten Laufzeit und einem effektiven Jahreszins von 10,9%. Produktabbildungen können farblich vom Original abweichen und dienen nur zur reinen Darstellung. Alle genannten Preise zzgl. Versandkosten.

Microsoft GOLD CERTIFIED Partner



Konfigurieren und bestellen Sie Ihr persönliches Wunschsystem in unserem Onlineshop unter:

www.one.de

NICHTS PASSENDES GEFUNDEN?
Stellen Sie Ihr System individuell zusammen!





15,4" WSXGA+ GLARE TYPE DISPLAY

Modernes Design mit gebürstetem Aluminium

- Intel® Core™2 Duo Prozessor T5800 mit 2x 2.0 GHz
- 3072MB DDR3-Speicher 1066MHz
- 320GB SATA Festplatte
- DVD-Brenner SATA Laufwerk
- 512MB NVIDIA® GeForce™ 9800GTS

15,4" WSXGA+ Brilliantes Glare Type Display (1680x1050 Pixel), Gigabit LAN, Wireless LAN, Bluetooth, 56k Modem, HD Audio, 4x USB, 7in1 Cardreader, E-SATA, HDMI und DVI, 2.0 Megapixel Webcam, 8 Zellen Li-Ion Akku

1169.- € oder Finanzkauf 2) ab 22€/mtl.

Art-Nr. 7040

Inklusive Windows Vista® Home Premium 1228.99

17" WUXGA Glare Type Display





- Intel® Core™2 Duo Prozessor T5800 mit 2x 2 GHz
- 2048MB DDR3-Speicher 1066MHz
- 250GB SATA Festplatte
- 512MB NVIDIA® GeForce™ 9800GTS
- DVD-Brenner SATA Laufwerk

17" WUXGA Brilliantes Glare Type Display (1920x1200 Pixel), Gigabit LAN, Wireless LAN, 56k Modem, 7.1 Sound, 3x USB, 7in1 Cardreader, Mini IEEE1394a, HDMI, E-SATA, 1.3 Megapixel Webcam, Li-Ion Akku

1199.- € oder Finanzkauf 2) ab 22€/mtl.

Art-Nr. 7021

Inklusive Windows Vista® Business 1298.99





15,4" WSXGA+ GLARE TYPE DISPLAY

- Intel® Core™2 Duo Prozessor P8400 mit 2x 2.26 GHz
- 4096MB DDR3-Speicher 1066MHz
- 320GB SATA Festplatte
- 512MB NVIDIA® GeForce™ 9800GTS
- DVD-Brenner SATA Laufwerk

Modernes Design mit gebürstetem Aluminium

15,4" WSXGA+ Brilliantes Glare Type Display (1680x1050 Pixel), Gigabit LAN, Wireless LAN, Bluetooth, 56k Modem, HD Audio, 4x USB, 7in1 Cardreader, E-SATA, HDMI und DVI, 2.0 Megapixel Webcam, 8 Zellen Li-Ion Akku





1299.- € oder Finanzkauf 2) ab 24€/mtl.

Art-Nr. 4789

Inklusive Windows Vista® Business 1398.99

17" WUXGA Glare Type Display





- Intel® Core™2 Duo Prozessor P8400 mit 2x 2.26 GHz
- 4096MB DDR3-Speicher 1066MHz
- 320GB SATA Festplatte
- 512MB NVIDIA® GeForce™ 9800GTS
- DVD-Brenner SATA Laufwerk

17" WUXGA Brilliantes Glare Type Display (1920x1200 Pixel), Gigabit LAN, Wireless LAN, 56k Modem, 7.1 Sound, 3x USB, 7in1 Cardreader, Mini IEEE1394a, HDMI, E-SATA, 1.3 Megapixel Webcam, Li-Ion Akku

1349.- € oder Finanzkauf 2) ab 25€/mtl.

Art-Nr. 7065

Inklusive Windows Vista® Business 1448.99





- Intel® Core™2 Duo Prozessor P8600 mit 2x 2.40 GHz
- 4096MB DDR3-Speicher 1066MHz
- 320GB SATA Festplatte
- 1024MB NVIDIA® GeForce™ 9800GTX
- DVD-Brenner SATA Laufwerk

17" WUXGA Brilliantes Glare Type Display (1920x1200 Pixel), Gigabit LAN, Wireless LAN, 56k Modem, 7.1 Sound, 3x USB, 7in1 Cardreader, Mini IEEE1394a, HDMI, E-SATA, 1.3 Megapixel Webcam, Li-Ion Akku

1799.- € oder Finanzkauf 2) ab 34€/mtl.

Art-Nr. 4831

Inklusive Windows Vista® Business 1898.99

Technische Änderungen, Irrtümer und Druckfehler vorbehalten. 2) Hierbei handelt es sich um ein Angebot der Santander Comsumer Bank bei 72 Monaten Laufzeit und einem effektiven Jahreszins von 10,9%. Produktabbildungen können farblich vom Original abweichen und dienen nur zur reinen Darstellung. Alle genannten Preise zzgl. Versandkosten.

Microsoft GOLD CERTIFIED Partner

Konfigurieren und bestellen Sie Ihr persönliches Wunschsystem in unserem Onlineshop unter:





AMD PHENOM II

Arbeits-AMD


Wir haben bereits die Server-Variante getestet; sie gibt einen guten Ausblick auf die Spieleleistung des Phenom II.

Im Januar sollen die neuen Phenom-II-Prozessoren von AMD verfügbar sein und gute Spieleleistung zum niedrigen Preis bieten.

PROZESSOREN | AMDs Phenom-Prozessoren sind bei Spielen den ähnlich teuren Core-2-Quad-Modellen von Intel unterlegen. Die kommende Generation soll dank größerem L3-Zwischenspeicher (sechs statt zwei Megabyte) und weiterer Verbesserungen deutlich schneller sein. Zudem erreichen Phenom-II-Prozessoren höhere Taktraten: Zum Verkaufsstart im Januar gibt es angeblich Varianten mit bis zu 3 GHz. Praktisch: Die neuen AMD-Prozessoren laufen auf vielen Platinen mit Sockel AM2+. Wir haben die bereits erhältliche Server-Variante des Phenom II getestet. Sie war zwar 17 Prozent höher getaktet als der zum Vergleich zur Verfügung stehende Vorgänger (2,7 statt 2,3 GHz), erreichte aber bereits bis zu 59 Prozent bessere Ergebnisse. Daniel Möllendorf

Info: www.amd.com/de-de

INTEL CORE I7

Tauschrausch

Wer die beste Spieleleistung will, kauft einen Core-i7-Prozessor. Mittlerweile sind alle nötigen Komponenten verfügbar – wir zeigen Aufrüstern, was sie brauchen.

PROZESSOREN | Der Phenom II wird nicht die Leistung von Intels Top-Modell Core i7-965 Extreme Edition erreichen – das hat AMD bereits zugegeben. Dafür sind Core-i7-Systeme noch teuer und aufwendig: Sie brauchen nämlich eine neue Platine mit X58-Chip. Diese kostet 230 bis 330 Euro. In unserem Test erreichte die Asus-Platine Rampage II Extreme die beste Wertung. Für optimale Leistung sollten Sie zudem drei gleiche DDR3-Speichermodule verwenden. Wir empfehlen ein sogenanntes Triple-Channel-Kit – je nach Bedarf mit dreimal zwei Gigabyte oder dreimal einem Gigabyte. Solche DDR3-1333-Kits gibt es ab 90 Euro oder 160 Euro (drei oder sechs Gigabyte). Daniel Möllendorf

Info: www.intel.de


Die Asus-Platine Rampage II Extreme ist sehr gut ausgestattet und kostet 330 Euro.

GEWINNSPIEL

Für Pad-Finder

PC ACTION und Compad verlosen 40 Mauspads mit Motiven von *Left 4 Dead*.

Compad möchte 40 Leser mit den coolen Spieler-Mauspads glücklich machen. Wir sind uns nicht sicher, ob es überhaupt 40 Menschen gibt, die PC ACTION lesen.

Was bedeutet Left 4 Dead?
a) Irgendetwas mit „zurückgelassen" und „Tod"
b) Links vier Väter
c) Rechts drei Muttis



Die genauen Teilnahmebedingungen finden Sie auf Seite 11.

LIES MICH!

Radeon HD 4850 X2 von Sapphire im Spieletest



Grafikkarte | Wie der Name verrät, sitzen auf der X2-Karte gleich zwei der günstigen HD-4850-Grafikchips. Die Taktraten sind mit 625/993 MHz (Chip/Speicher) identisch zur Standard-HD-4850 mit nur einem Grafikchip. Bei unserem Test haben wir mit *Assassin s Creed*, *Call of Duty 4*, *Crysis* (DX10) und *Race Driver: Grid* getestet. Dabei lag die X2-Karte bis zu 32 Prozent vor einer HD 4850 und war sogar schneller als eine Geforce GTX 280. Dafür kostet die HD 4850 X2 von Sapphire mit zweimal 1.024 Megabyte rund 370 Euro. Für 40 Euro mehr bekommen Sie die schnellere HD 4870 X2. (DM)

Info: www.sapphiretech.de

Phenom II: Viel Übertaktungsspielraum



Prozessoren | Laut AMD soll sich die neue Prozessor-Reihe (siehe Meldung links) sehr gut übertakten lassen. Bei einer Präsentation zeigte man uns einen Phenom II, der mit üblicher Luftkühlung 4 GHz erreichte. Mit Wasserkühlung soll sogar ein noch höherer Prozessortakt möglich sein. (DM)

Info: www.amd.com/de-de

Neuer PCGH-Speicher zum günstigen Preis



Speicher | Zusammen mit dem RAM-Hersteller Mushkin haben unsere Kollegen der *PC Games Hardware* ein weiteres DDR2-Pärchen entwickelt. Die beiden Module verfügen jeweils über zwei Gigabyte und sind für DDR2-800 mit den Latenzen 4-4-4-12 bei 2,0 bis 2,1 Volt spezifiziert. Der neue *PCGH*-Speicher kostet voraussichtlich 65 Euro und verfügt über eine CD mit Video, dem Stabilitätstest Memtest und der Vollversion des PC Mark Vantage oder des 3D Mark 06. (DM)

Info: www.pcgh.de

Maus für World-of-Warcraft-Spieler



Eingabegerät | Steel-Series entwickelt eine Maus, die sich optimal für ambitionierte *WoW*-Spieler eignen soll. Dementsprechend verfügt die MMO Gaming Mouse über 15 programmierbare Tasten. Mit der mitgelieferten Software können Sie Makros mit bis zu 160 Zeichen anlegen und die Abtastrate sowie die Beleuchtung der Maus anpassen. Ihre Einstellungen speichern Sie in einem von zehn Profilen, die sich auch auf einem anderen PC importieren lassen. Die maximale Abtastrate liegt bei 3.200 Dpi. Die MMO Gaming Mouse soll Ende 2008 verfügbar sein. Sie lässt sich bereits auf www.steelseries.com/de für rund 90 Euro vorbestellen. (DM)

Info: www.steelseries.com/de



Die Rechenwerke moderner Grafikhardware sind so leistungsfähig, dass sie die Physikberechnungen mit übernehmen können.

PHYSIK IN SPIELEN

Schwerkraftpaket

Die Physik – in der Schule gehasst, in Spielen erwünscht. Wir werfen einen Blick auf die Umsetzung physikalischer Gesetze in PC-Spielen. 1998 erschien mit *Trespasser* das erste Spiel, das – für damalige Verhältnisse – exzessive Physikeffekte ins Spielgeschehen integrierte. Heute gehören umherfliegende und interaktiv nutzbare Objekte zu den Standardelementen eines Computerspiels. Welche Titel die Newton'schen Gesetze besonders eindrucksvoll inszenieren, erfahren Sie bei uns.

NVIDIA PHYSX

Eines der besten Beispiele für Physik-Implementierungen kommt vom Grafikkarten-hersteller Nvidia. Nach der Einverleibung des Physikspezialisten Ageia Technologies ermöglicht es der Hersteller jedem Nutzer einer Geforce 8 oder besser, Physikberechnungen auf dem Grafikchip auszuführen. Für *Unreal Tournament 3* erschien schon vor einiger Zeit ein Physx-Paket, das nicht nur zwei neue Spielkarten mitbringt, sondern auch bekannte Karten in einer physikalisch aufgemöbelten Version integriert. Die Verbesserungen umfassen zerstörbare Objekte in den Levels – auch ausgewählte Wände – sowie umherfliegende Objekte wie Schutt oder unzählige Hagelkörner. Spaß kommt jedoch nur auf, wenn eine potente Geforce-Grafikkarte in Ihrem Rechner arbeitet. Deren Grafikchip übernimmt den Großteil der hinzugekommenen Berechnungen. Es ist klar, dass dieses „Computing", so Nvidias Bezeichnung, nach mathematischer Rechenleistung (Arithmetikleistung) giert.

PHYSX STARTKLAR MACHEN

In *UT 3* haben Sie die Wahl: Entweder Sie bürden dem Hauptprozessor die Berechnung der Physx-Effekte auf oder Sie lassen den Grafikchip ackern. Ersteres funktioniert auch mit einer Radeon-Grafikkarte, aber mit der Einschränkung, dass die Bildwiederholrate generell niedrig ist. Mit den Geforce-Treibern der 180er-Generation fand eine neue Option ins Treibermenü: Sie können nun unter „3D-Einstellungen" bestimmen, ob Physikbeschleunigung (in-)aktiv sein soll. Wir empfehlen grundsätzlich die Aktivierung, denn Nachteile sind nicht zu erwarten. Jetzt gilt es nur noch, dem Spiel die Hardware-Physik beizubringen. Bei unseren Tests stellte sich heraus, dass der im Spiel vorhandene Schalter zur Aktivierung von Hardware-Physx selbst in der *UT 3*-Version 1.3 fehlerhaft ist. Um die Beschleunigung zuverlässig zu aktivieren, begeben Sie sich in den folgenden Ordner:

\Users\IhrName\Documents\My Games\Unreal Tournament 3\UTGame\Config\UTEngine.ini

Die Ini-Datei durchsuchen Sie per **„STRG" + „F"** nach **„bDisablePhysXHardwareSupport".** Hinter dem Gleichzeichen muss **„False"** stehen, da es sich um eine doppelte Verneinung handelt – dann läuft Physx auf Ihrer Geforce.

PHYSIK PER GRAFIKCHIP

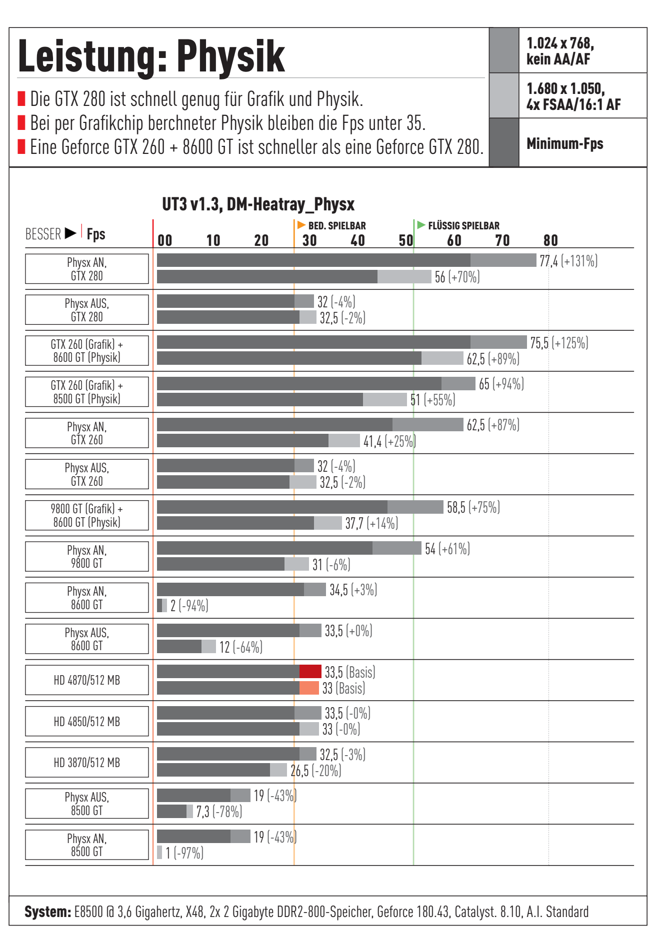
Bei aktiver Physx-Beschleunigung übernimmt der Nvidia-Chip neben der Grafik- auch die Physikberechnung. Diese Bürde schlägt sich in der Bildwiederholrate (Framerate) nieder, denn die Physx-Levels geizen nicht mit Effekten. Je nachdem, wie stark Ihre Hauptkarte ist, kann es sich lohnen, eine zweite Geforce daneben zu stecken, um diese fortan als Physikbeschleuniger zu nutzen. Sie haben noch eine 8600 GT(S) im Regal? Perfekt! Sofern Ihre Hauptplatine einen zweiten PCI-Express-Steckplatz besitzt, steht dem Experiment nichts im Wege: Deinstallieren Sie nach dem Einbau präventiv die Grafik- und Physiktreiber, starten Sie neu und rufen Sie erneut das Setup des Geforce-Treibers auf. Die Version 178.24 bindet den zweiten Grafikchip sauber ein und ist damit unsere Empfehlung; mit der Treiberversion 180.43 ist – je nach Karte – Handarbeit angesagt. Die Informationsdatei erkennt nur einige Geforce-8-Karten.

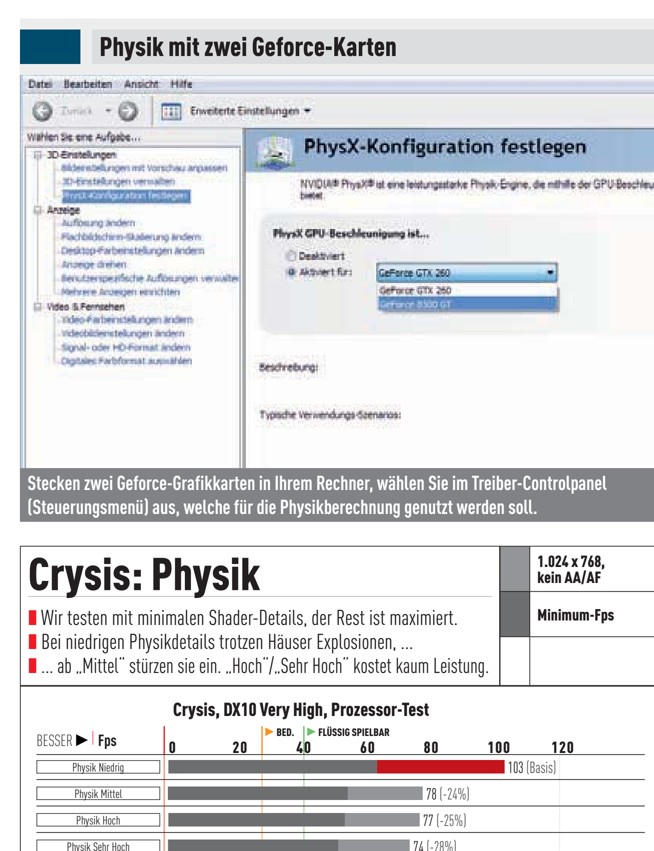
DAMIT DAS KLAR IST!

NVIDIA CUDA
Compute Unified Device Architecture; Nivida-Initiative, um den Grafikchip (GPU) zur Beschleunigung allgemeiner Berechnungen wie Physik einzusetzen

PHYSX
Bezeichnet einen speziellen Prozessor (Physikbeschleuniger: Physics Processing Unit) sowie die zugehörige Physik-Engine des Herstellers Ageia.

GPU/ GEFORCE PHYSIK
Auf CUDA basierende Technik, die es Geforce-Karten (ab der 8000er-Reihe) ermöglicht, Physikberechnungen zu übernehmen





Stecken zwei Geforce-Grafikkarten in Ihrem Rechner, wählen Sie im Treiber-Controlpanel (Steuerungsmenü) aus, welche für die Physikberechnung genutzt werden soll.

Wenn Sie die 8400/8500/8600 im Gerätemanager manuell als „9500 GT" installieren, verrichtet sie jedoch ihren Dienst.

RADEON + GEFORCE?

Theoretisch wäre es möglich, eine Radeon als Hauptkarte mit einer Geforce zu koppeln. Praktisch gibt es Probleme. Das Treibermodell von Vista weigert sich, zwei Grafiktreiber gleichzeitig zu laden. Unter XP gelang es uns zwar, beide Karten zu aktivieren. Das Problem, dass der Physx-Treiber in diesem Fall keine unterstützte Hardware erkennt, lässt sich jedoch nicht umgehen. Laut den Aussagen Nvidias wird sich daran auch nichts ändern, da der Fokus des Features woanders liegt. Ebenfalls nicht ändern wird sich die mangelnde Grafikchip-Unterstützung älterer Physx-Techdemos wie *Cellfactor Revolution*.

BENCHMARK-TEST

Unsere Benchmarks entstanden mit einem auf 3,6 Gigahertz getakteten Core 2 Duo E8500 im Deathmatch-Level DM-Heatray_Physx. Trotz des schnellen Prozessors liegt die Framerate bei der vom E8500 berechneten Physik stets unter 35 Bilder pro Sekunde (Fps). Radeon-Nutzer haben also schlechte Karten auf Physx-Maps. Interessant beim Blick in den Taskmanager ist, dass der Zweikerner zu 100 Prozent ausgelastet wird – die Physx-Levels sind bei der Berechnung per Prozessor komplett von dessen Geschwindigkeit abhängig. Im Test ergibt sich eine lineare Skalierung: Mit 2,67 Gigahertz (entspricht einem E8200) werden 24 Fps und mit 4,2 Gigahertz 38 Fps erreicht. Die 58-prozentige Takterhöhung schlägt voll durch. Auch das Verhalten der Geforce-Karten ist bemerkenswert. Ohne Physx-Beschleunigung liegen die Fps unter denen der Radeon-HD-4800-Serie. Mit Grafikchip-Physik hingegen setzt sich speziell die GTX-200-Serie deutlich ab. In 1.024 x 768 ohne FSAA und AF ist bereits eine 8600 GT in der Lage, sich hauchdünn vor alle Radeon-Karten zu setzen. In 1.680 x 1.050 samt 4x FSAA und 16:1 AF zeigt sich aber deutlich, dass die Karte überfordert ist; mit Prozessor-Physik läuft diese Einstellung schneller. Die 8500 GT ist wegen ihrer mageren 16 Shader-Einheiten konsequent langsamer und bringt im Alleingang keine flüssigen Fps auf den Schirm. Als Physik-Zweitkarte neben einer GTX 260 taugt sie jedoch: In 1.680 x 1.050 sorgt sie für 22 Prozent höhere Fps, die 8600 GT sogar für 51 Prozent mehr. Die Kombination aus GTX 260 und 8600 GT ist schneller als eine GTX 280.

BLICK ÜBER DEN TELLERRAND

Speziell die neue Shooter-Generation wie *Crysis* (*Warhead*) oder *Far Cry 2* bindet Physikeffekte in das Spiel ein. Beide greifen dabei auf eigene Physik-Engines zurück, Intels Havok oder Nvidias Physx bleiben unangetastet. Auf diese Weise stellen die Entwickler sicher, dass Nutzer aller Grafikkarten gleichberechtigt sind und stattdessen brachliegende Prozessorkerne genutzt werden. Einst konnte sich die Spielfigur hinter den Wänden eines Gebäudes in Sicherheit wiegen. In *Crysis* bringt heftiger Beschuss oder der Einschlag von Granaten diesen Schutz zum Einsturz – komplexe Physik macht es möglich. Die Berechnungen belasten den Prozessor. Das Gameplay von *Far Cry 2* erlaubt ähnliche Spielereien. Bei unseren Tests mit dem integrierten „Ranch"-Benchmark von *Far Cry 2* spielt es aus Leistungssicht keine Rolle, welche Einstellung der Physikregler in den Optionen einnimmt. Newtons Gesetze kosten auf unserem Zweikerner mit 3,6 Gigahertz keine Leistung, unabhängig von den grafischen Details.

BENCHMARK: CRYSIS DX10

Cryteks Shooter-Primus verhält sich diesbezüglich zwiespältig. Wir testen anhand des im Spiel integrierten Prozessortests, wie sich die einzelnen Physikstufen von „Niedrig" bis „Sehr Hoch" auf die Spielbarkeit auswirken. Unsere ersten Versuche mit maximalen Details legten wir schnell wieder auf Eis. Trotz der eingesetzten Geforce GTX 280 und nur 1.024 x 768 ohne FSAA/AF ist das Spiel stark grafiklimitiert. Der Fps-Unterschied zwischen niedriger und sehr hoher Physikeinstellung beträgt nur wenige Prozent. Anders bei den Benchmarks oben, für die wir lediglich die Shader-Details auf das Minimum reduzieren. Hier zeigt sich, dass Minimal-Physik die Framerate deutlich steigert. Dies hat einen einfachen Grund: Der Test spiegelt den Alltag im Spiel wider, bei dem im Granatengewitter Hütten einstürzen – bei niedrigen Physikdetails tun sie es nicht. Ab mittleren Details fliegen Trümmer umher, mit noch höheren Stufen wird deren Berechnung verfeinert. Raffael Vötter

Im modernen Spiele-Rechner ist die Grafikkarte zu einem Hauptleistungsträger geworden, der Millionen von Polygonen transformiert, texturiert und beleuchtet.

22 GRAFIKKARTEN IM SPIELE-CHECK

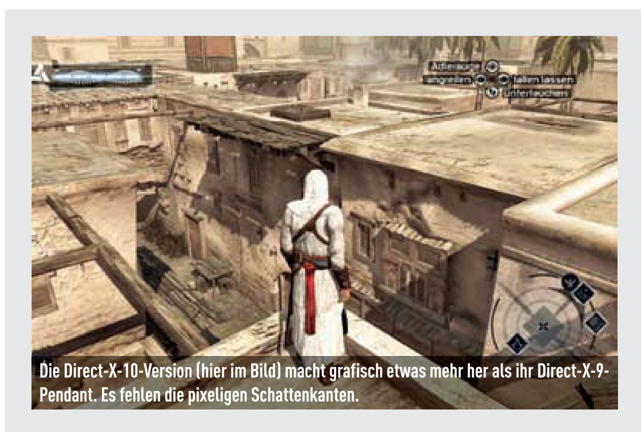
So schaut's aus!

AMD gegen Nvidia: Das Duell um die beste Leistung pro Euro ist spannender denn je. Wir ermitteln, welche Grafikkarten derzeit herausragen.

Noch nie stifteten Grafikkartenbezeichnungen so viel Verwirrung wie gegenwärtig. Immer mehr Modelle und vor allem Modifizierungen oder Namensänderungen sorgen beim Kunden für Unklarheit, was die Leistung angeht. Hinzu kommt, dass nicht nur die Spiele selbst, sondern auch die höher werdenden Auflösungen und Kantenglättungsmodi nach leistungsfähigeren Grafikprozessoren und mehr Videospeicher verlangen.

DER SHOWDOWN

Um zu demonstrieren, welche Karte ein ruckelfreies Spielvergnügen garantiert, scheuchen wir 22 Exemplare durch sieben Benchmarks mit populären Titeln. Dabei berücksichtigen wir auch mit zwei Grafikchips bestückte Modelle und überprüfen, wie sich das in puncto Leistung auswirkt. Frank Stöwer



Die Direct-X-10-Version (hier im Bild) macht grafisch etwas mehr her als ihr Direct-X-9-Pendant. Es fehlen die pixeligen Schattenkanten.

Eine optische Aufwertung per Kantenglättung kostet viel Leistung.

Die mittelalterliche Meuchelmörder-Simulation gehört zu den wenigen Spielen, die selbst auf alten DX9-Karten (nicht im Benchmark rechts vertreten) noch passabel laufen. Ohne Kantenglättung (AA) und anisotropen Texturfilter (AF) reicht in 1.280 x 1.024 schon die betagte Radeon X1800 XT für 30 Bilder pro Sekunde; mit 4x AA/16:1 AF ist eine X1900 XTX für dieselbe Bildwiederholrate nötig. Rüsten Sie von einem solchen Klassiker auf eine günstige HD 4850 (130 Euro) oder HD 4830 (110 Euro) auf, erhalten Sie je nach Einstellung 50 bis 70 Bilder mehr pro Sekunde. Zwei Grafikchips bringen ein weiteres Leistungsplus von 22 Prozent (siehe HD 4870 X2/HD 4870). Faustregel bei Rucklern: Deaktivieren Sie die Kantenglättung. Als wir das Anti-Aliasing ausschalteten und gleichzeitig die Auflösung auf 1.920 x 1.200 heraufschraubten, lief *Assassin's Creed* bereits mit Mittelklasse-Karten wie der HD 4850 oder Geforce 8800 GT bedeutend schneller als mit den Einstellungen, die wir für unsere Leistungsmessung rechts verwendeten.

Assassin's Creed

- Generell gilt: Kantenglättung wird mit viel Leistungsverlust erkauft.
- Die HD 4850 hat nur geringfügig mehr Leistung als die HD 4830.
- Die HD 4870 X2 mit zwei Chips ist 22 Prozent schneller als die HD 4870.

Legende: 1.280 x 1.024, 4x AA/16:1 AF; Minimum-Fps

Assassin's Creed DX10, Save „Assassin's Bureau"

BESSER ▶ Fps — Bedingt spielbar (ab ca. 15) — Flüssig spielbar (ab 30); Skala: 0, 10, 20, 30, 40, 50, 60, 70

Grafikkarte	Fps
Radeon HD 4870 X2	61
Geforce GTX 280 (240 ALUs)	57
Geforce GTX 260 (216 ALUs)	55
Geforce GTX 260 (192 ALUs)	55
Geforce 9800 GTX+	55
Geforce 9800 GX2	55
Radeon HD 4870/1.024 MB	50
Radeon HD 4870/512 MB	50
Radeon HD 4850/512 MB	48
Radeon HD 4830/512 MB	47
Radeon HD 3870	46
Geforce 8800 GTX	46
Geforce 9800/8800 GT	46
Radeon HD 2900 XT	44
Geforce 9600 GT	40
Geforce 8800 GS/9600 GSO	39
Radeon HD 4670	38
Geforce 8800 GTS/640 MB	36
Geforce 8800 GTS/320 MB	35
Radeon HD 4650	27
Geforce 9500 GT	19
Geforce 8600 GT	13

Settings: Core 2 Duo E8500 mit 3,6 Gigahertz, X48, 2 x 2 Gigabyte DDR2-800-Speicher, Vista x64 SP1, GF 180.43, Cat. 8.11



Mit seiner sehr detallierten Grafik kann der Shooter locker mit der Konkurrenz mithalten. Dennoch fallen die Anforderungen an die Grafikkarte moderat aus.

Für alle Details inklusive AA/AF reicht eine Mittelklasse-Grafikkarte.

Der Mehrspieler-Dauerbrenner läuft selbst mit älteren Grafikkarten gut. Eine X1900 XTX (nicht im Benchmark) erzielt in 1.680 x 1.050 mit 4x AA/16:1 AF noch respektable 28 Bilder pro Sekunde und bei einer Verringerung der Auflösung auf 1.280 x 1.024 spielbare 32 Bilder pro Sekunde. Für die beste Leistung fordert die Engine nicht nur viel Geometrieberechnungen, sondern auch eine hohe Texturfüllrate. Das ist der Grund, warum alle Radeon-Grafikkarten unterhalb der HD-4800-Serie in unserer Leistungsmessung relativ schlecht abschneiden. Sogar die HD 3870 wird von der günstigeren und neueren HD 4670 überholt. Generell gilt: Dank ihrer überlegenen Füllrate dominiert die Geforce-Phalanx das Feld. Bei einem höheren Grad an Kantenglättung macht die aktuelle Radeon-Generation allerdings an Boden gut. Ihre Paradedisziplin ist die achtfache Kantenglättung (siehe Messungen: *Race Driver: Grid*), bei der jede Geforce deutlich an Leistung verliert. Suchen Sie nach einem 3D-Beschleuniger mit einem guten Preis-Leistungs-Verhältnis, finden Sie mit der HD 4850 (130 Euro) oder Geforce 8800/9800 GT (100 Euro) die richtige Karte.

Call of Duty 4: Modern Warfare

- Die Geforce-Karten dominieren aufgrund ihrer Füllrate.
- Für 1.680 x 1.050 mit 4x AA/16:1 AF reicht schon die Geforce 9600 GT.
- Call of Duty 4 profitiert kaum von Grafikarten mit zwei Chips.

Legende: 1.680 x 1.050, 4x AA/16:1 AF; Minimum-Fps

Call of Duty 4 v1.7, „Der Sumpf"-Savegame, maximale Details

BESSER ▶ | Fps — Bed. Spielbar (30) / Flüssig spielbar (40)

Grafikkarte	Fps
Geforce 9800 GX2	96
Geforce GTX 280 (240 ALUs)	89
Geforce GTX 260 (216 ALUs)	82
Geforce GTX 260 (192 ALUs)	79
Radeon HD 4870 X2	66
Radeon HD 4870/1.024 MB	66
Radeon HD 4870/512 MB	65
Geforce 9800 GTX+	64
Radeon HD 4850/512 MB	55
Geforce 8800 GTX	55
Geforce 9800/8800 GT	53
Radeon HD 4830/512 MB	49
Geforce 9600 GT	45
Geforce 8800 GTS/640 MB	43
Geforce 8800 GS/9600 GSO	43
Radeon HD 4670	34
Geforce 8800 GTS/320 MB	33
Radeon HD 3870	33
Radeon HD 2900 XT	31
Geforce 9500 GT	23
Radeon HD 4650	21
Geforce 8600 GT	18

Settings: Core 2 Duo E8500 mit 3,6 Gigahertz, X48, 2 x 2 Gigabyte DDR2-800-Speicher, Vista x64 SP1, GF 180.43, Cat. 8.11

Dank neuer Effekte und der animierten Blätter sieht *World at War* noch besser aus als der vierte Teil. Die Kehrseite der Medaille sind die höheren Hardware-Anforderungen.

Teil 5 der Spielreihe fordert Ihre Hardware mehr als die Vorgänger.

Um den jüngsten Spross der Serie optisch zu verschönern, hat Entwickler Treyarch der *Call of Duty 4*-Engine neue Post-Effekte, eine animierte Flora sowie eine realitätsnahe Ozean- und Feuersimulation spendiert. Dadurch sind die Anforderungen an Ihren 3D-Beschleuniger gestiegen. Für eine Auflösung von 1.280 x 1.024 ohne FSAA/AF (nicht im Benchmark) reicht bereits eine HD 4850 (130 Euro)/Geforce 9800 GT (100 Euro) – mit leichten Abstrichen auch noch eine HD 3870. Für die im Benchmark verwendete Einstellung (1.680 x 1.050, 4x AA/16:1 AF) brauchen Sie dagegen mindestens eine Geforce 9800 GTX+, um *Call of Duty: World at War* durchgehend flüssig zu spielen. Wie beim Vorgänger dominiert auch hier wieder Nvidias Geforce-Riege. Die Ausnahme ist Atis Flaggschiff, die HD 4870 X2, die dank ihrer zwei Grafikchips rund 63 Prozent schneller ist als ihr Pendant mit einem Rechenwerk. Auch HD 3870 X2 weist eine exzellente Skalierung im Vergleich mit der HD 3870 auf: Die Zwei-Chip-Karte ist mit FSAA/AF 80 Prozent schneller. Das Problem niedriger Minimum-Fps hat sie jedoch mit der HD 4870 X2 gemein.

Call of Duty: World at War

- Mit Ausnahme der HD 4870 X2 schneiden die Ati-Karten schlecht ab.
- Für 1.680 x 1.050 mit 4x MSAA/16:1 AF reicht erst die GTX 260.
- Zwei Grafikchips führen zu einem Leistungsplus von 63/80 Prozent.

Legende: 1.680 x 1.050, 4x MSAA/16:1 AF; Minimum-Fps

Call of Duty: World at War v1.1, Spielstand „Ohne Unterbrechung"

BESSER ▶ | Fps — Bed. Spielbar (25) / Flüssig spielbar (40)

Grafikkarte	Fps
Radeon HD 4870 X2	49
Geforce GTX 280 (240 ALUs)	47
Geforce GTX 260 (216 ALUs)	42
Geforce GTX 260 (192 ALUs)	40
Geforce 9800 GTX+	37
Geforce 8800 GTX	35
Geforce 9800 GX2	31
Radeon HD 4870/1.024 MB	30
Radeon HD 4870/512 MB	30
Geforce 9800/8800 GT	30
Radeon HD 3870 X2	27
Geforce 8800 GTS/640 MB	26
Geforce 9600 GT	25
Geforce 8800 GTS/320 MB	25
Radeon HD 4850/512 MB	24
Geforce 8800 GS/9600 GSO	24
Radeon HD 4670	17
Radeon HD 3870	15
Radeon HD 2900 XT	15
Geforce 9500 GT	11
Radeon HD 4650	11
Geforce 8600 GT	10

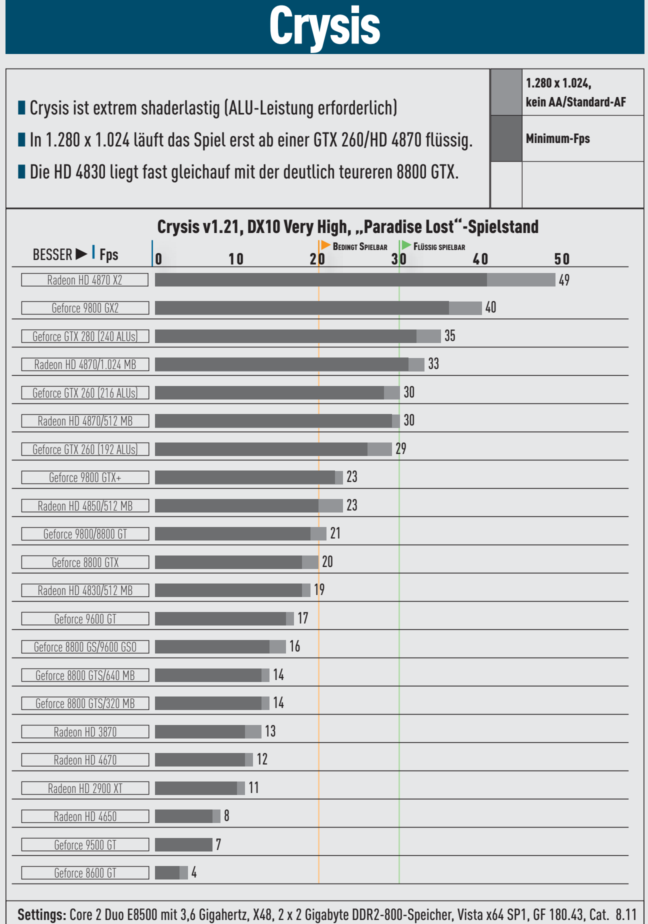
Settings: Core 2 Duo E8500 mit 3,6 Gigahertz, X48, 2 x 2 Gigabyte DDR2-800-Speicher, Vista x64 SP1, GF 180.43, Cat. 8.11


Cryteks Shooter ist nicht nur bezüglich der Detailfülle und der visuellen Präsentation die Referenz, auch die Technik bringt moderne Grafik-Hardware an ihre Leistungsgrenzen.

Ohne leistungsstarke Grafikkarte kommt wenig Spielspaß auf.

Obwohl das Add-on *Crysis Warhead*, das auf einer leicht erweiterten Cry-Engine 2 basiert, mit maximalen Details auch unter DX9 spielbar ist, testen wir das „alte *Crysis*", um die Leistung aktueller Grafikkarten bei einem der anspruchsvollsten DX10-Titel zu ermitteln. Generell gilt: Unterhalb einer HD 4830 (110 Euro) oder Geforce 9800/8800 GT (100 Euro) kommt keinerlei Freude bei maximalen Details auf. Diese Karten erlauben in unserem Ernstfall-Szenario „Paradise Lost" (Eislevel) flüssige Bildwiederholraten in 1.024 x 768. In 1.280 x 1.024 wird es mit durchschnittlich 20 Bildern pro Sekunde schon eng; an eine Breitbildauflösung (16:10) von 1.680 x 1.050 ist nicht zu denken. Möchten Sie das Spiel in 1.680 x 1.050 samt 4x AA/16:1 AF spielen, kommen Sie um die 400 Euro teure Geforce GTX 280 nicht herum. Eine Alternative stellen Multi-Grafikchip-Lösungen dar. Zwei HD 4870 mit 512 Megabyte Speicher bewältigen die Aufgabe ähnlich gut, kosten aber genauso viel. Die schnellste Lösung auf ähnlichem Preisniveau bietet Nvidia in Form zweier GTX-260-Karten im SLI-Verbund. Für 430 Euro nimmt das Duo knapp die 30-Bilder-pro-Sekunde-Marke.

Crysis




Für alle Details ist eine DX10-Grafikkarte Pflicht. Im DX9-Modus bekommen Sie nur harte Schattenkanten zu Gesicht, dafür steigt die Gesamtleistung um 14 Prozent.

Ohne FSAA/AF reicht ein 3D-Beschleuniger der unteren Mittelklasse.

Ubisofts Steppen-Shooter spielt sich sowohl auf aktuellen Radeon- als auch auf Geforce-Platinen gut. Wer auf hohe Auflösungen und den DX10-Modus (bei dem lediglich die Schatten weichere Kanten besitzen) verzichtet, benötigt mindestens eine 9800/8800 GT (100 Euro) oder eine HD 4850 (130 Euro). Die volle Detailpracht – egal ob unter DX9 oder DX10 (nicht im Benchmark) garantiert dagegen erst die neue Geforce GTX 260 mit 216 Shader-Einheiten oder die Radeon HD 4870 mit 1 Gigabyte Videospeicher. Spieler mit einer Multi-Grafikchip-Karte kommen ebenfalls auf ihre Kosten. So ist ein Pärchen aus zwei GTX 260 in 1.680 x 1.050 (4x AA) 69 Prozent (DX9) beziehungsweise 76 Prozent (DX10) schneller als die Einzelkarte. Mit Atis Catalyst-Treiber der Version 8.11 erreicht eine HD 4870 X2 bei gleicher Einstellung einen Leistungszuwachs von 74 Prozent (DX9) respektive 45 Prozent (DX10) gegenüber der HD 4870. Ebenfalls interessant: *Far Cry 2* ist das erste Spiel, das schon in 1.680 x 1.050 von 1.024 Megabyte Grafikspeicher profitiert. Im Gegenzug ist 8x AA mit 512 Megabyte inakzeptabel langsam.

Far Cry 2

- Die Geforce 8800 GTX ist der neueren 9800 GTX+ vorzuziehen.
- Die 4870 X2 ist deutlich schneller als die Variante mit einem Grafikchip.
- 1 Gigabyte Grafikspeicher lohnen sich bei der HD 4870 kaum.

X1.280 x 1.024, kein FSAA/default AF — Minimum-Fps

Far Cry 2 v1.00, DX9, Very High (BESSER ▶ Fps; Bedingt Spielbar / Flüssig spielbar)

Grafikkarte	Fps
Radeon HD 4870 X2	71
Geforce GTX 280 (240 ALUs)	60
Geforce GTX 260 (216 ALUs)	59
Radeon HD 4870/1.024 MB	55
Geforce GTX 260 (192 ALUs)	54
Radeon HD 4870/512 MB	53
Geforce 9800 GX2	51
Radeon HD 4850/512 MB	43
Geforce 8800 GTX	42
Geforce 9800 GTX+	42
Geforce 9800/8800 GT	39
Radeon HD 3870/ 512 MB	35
Radeon HD 3870 X2	33
Geforce 8800 GTS/640 MB	32
Radeon HD 2900 XT	32
Geforce 9600 GT	31
Radeon HD 4670	30
Geforce 8800 GS/9600 GSO	23
Radeon HD 4650	20
Geforce 8800 GTS/320 MB	16
Geforce 9500 GT	15
Geforce 8600 GT	9

Settings: Core 2 Duo E8500 mit 3,6 Gigahertz, X48, 2 x 2 Gigabyte DDR2-800-Speicher, Vista x64 SP1, GF 180.43, Cat. 8.11



Mit geglätteten Kanten wie hier im Bild sieht Codemasters Rennspiel deutlich besser aus als ohne AA. Eine Einsteigerkarte mit wenig Videospeicher ist damit überfordert.

Flüssigen Fahrspaß garantieren schon Platinen der Einsteigerklasse.

Race Driver: Grid läuft mit allen Details bereits auf einer Geforce 9500 GT (50 Euro) beziehungsweise Radeon HD 3650 (60 Euro) mit fast 40 Bildern pro Sekunde – zumindest in 1.024 x 768 sowie ohne Kantenglättung und anisotropen Texturfilter. Für unseren leistungshungrigen Test (siehe rechts) ist ab einer 8800 GTS mit 640 Megabyte Speicher (nicht lieferbar), 9600 GT (85 Euro), Radeon HD 2900 XT (nicht lieferbar) oder HD 4670 (75 Euro) der ruckelfreie Rennbetrieb möglich. Diese Karten erzielen hier eine durchschnittliche Fps-Leistung von über 30 Bildern pro Sekunde in 1.680 x 1.050 samt 8x AA und 16:1 AF. Die altehrwürdige 8800 GTX verliert knapp den Zweikampf mit AMDs neuer 100-Euro-Lösung HD 4830, liegt jedoch mit nur 4x AA gleichauf – das gilt auch für die 9800 GTX+. Bei allen Geforce-Karten mit nur 512 Megabyte Grafikspeicher beginnt ab 1.920 x 1.200 mit 8x AA (nicht im Benchmark) die Unspielbarkeit. Wenn Sie allerdings die Anti-Aliasing-Stufe auf 4x oder die Auflösung auf 1.680 x 1.050 reduzieren, ist alles im grünen Bereich. Die HD 4870 (X2) oder HD 4850 hat dagegen keine Probleme mit der achtfachen Kantenglättung.

Race Driver: Grid

- 8x AA ist nicht nur hier die Domäne der Radeon-Karten.
- Die HD 4830 schlägt in 1.680 x 1.050 die 9800 GTX+.
- Für alle Details inklusive 8x AA/16:1 AF reicht die 9800/8800 GT.

1.680 x 1.050, 8x MSAA/16:1 AF
Minimum-Fps

Race Driver: Grid v1.2, Mailand, Castello Ring B

BESSER ▶ | Fps (Bed. Spielb. ab 20, Flüssig spielbar ab 30)

Grafikkarte	Fps
Radeon HD 4870 X2	76
Radeon HD 4870/1.024 MB	74
Radeon HD 4870/512 MB	73
Geforce 9800 GX2	71
Geforce GTX 280 (240 ALUs)	68
Geforce GTX 260 (216 ALUs)	59
Radeon HD 4850/512 MB	57
Geforce GTX 260 (192 ALUs)	57
Radeon HD 4830/512	52
Geforce 9800 GTX+	50
Geforce 8800 GTX	44
Geforce 9800/8800 GT	40
Radeon HD 4670	37
Radeon HD 3870	37
Geforce 9600 GT	34
Radeon HD 2900 XT	34
Geforce 8800 GTS/640 MB	33
Radeon HD 4650	21
Geforce 8800 GS/9600 GSO	20
Geforce 9500 GT	15
Geforce 8800 GTS/320	12
Geforce 8600 GT	7

Settings: Core 2 Duo E8500 mit 3,6 Gigahertz, X48, 2 x 2 Gigabyte DDR2-800-Speicher, Vista x64 SP1, GF 180.43, Cat. 8.11


Wer *Clear Sky* mit einer hohen 16:10-Auflösung und DX10 sowie allen Details spielen will, muss tief in die Tasche greifen und eine Grafikkarte der Spitzenklasse erwerben.

Die meisten Grafikkarten liefern keine spielbaren Bildwiederholraten.

Die Reise durchs strahlenverseuchte Tschernobyl erfordert vor allem in der DX10-Variante viel Grafikchip-Leistung. Kaum eine Mittelklasse-Grafikkarte im Testfeld rechts ist in der Lage, das Spiel in der hohen Auflösung von 1.680 x 1.050 Bildpunkten flüssig darzustellen. Bis auf die Spitzenmodelle Geforce GTX 280 (360 Euro) und Radeon HD 4879 X2 (370 Euro) gelingt es keiner Karte, über die 30-Bilder-pro-Sekunde-Marke zu kommen. Selbst die beliebte Geforce 9800/8800 GT (110 Euro) oder die HD 4850 (130 Euro) erzielen gerade einmal 18 Bilder pro Sekunde. Das ist zu wenig für einen ruckelfreien Shooter-Spaß. Der kommt erst mit einer Radeon HD 4870 X2 oder zwei per SLI-Brücke gekoppelten Geforce GTX 260 auf. Die Leistungssteigerung durch zwei Grafikchips auf der Platine liegt im Fall der HD 4870 X2 bei 56 Prozent. Immerhin ist das *S.T.A.L.K.E.R.*-Prequel in 1.680 x 1.050 mit einer Geforce 9800 GX2 (250 Euro) noch ganz passabel spielbar. Reserven für eine 16-fache anisotrope Filterung haben generell erst Karten ab der GTX 260 respektive HD 4870/512. Kantenglättung empfehlen wir nicht, da sie die Leistung nochmals empfindlich mindert.

S.T.A.L.K.E.R.: Clear Sky

- Hauptverantwortlich für die Gesamtleistung ist die pure Renderleistung.
- Die HD 4870 X2 ist 56 Prozent schneller als die HD 4870/1.024 MB.
- Dank hoher Shader-Leistung liegt die 9800 GTX+ weit vorne.

1.680 x 1.050, kein AA/AF
Minimum-Fps

S.T.A.L.K.E.R.: Clear Sky DX10 v1.05.05, PCA-Spielstand

BESSER ▶ | Fps (Bed. Spielb. ab 25, Flüssig spielbar ab 40)

Grafikkarte	Fps
Geforce GTX 280 (240 ALUs)	41
Radeon HD 4870 X2	39
Geforce 9800 GX2	29
Geforce GTX 260 (216 ALUs)	27
Radeon HD 4870/1.024 MB	24
Radeon HD 4870/512 MB	24
Geforce 9800 GTX+	23
Geforce GTX 260 (192 ALUs)	22
Geforce 9800/8800 GT	18
Radeon HD 4850/512 MB	18
Geforce 8800 GTX	18
Radeon HD 3870 X2	16
Geforce 8800 GS/9600 GSO	14
Geforce 8800 GTS/640 MB	13
Geforce 9600 GT	12
Radeon HD 4670	11
Radeon HD 3870/512 MB	11
Radeon HD 2900 XT	10
Geforce 8800 GTS/320 MB	10
Radeon HD 4650	6
Geforce 9500 GT	5
Geforce 8600 GT	3

Settings: Core 2 Duo E8500 mit 3,6 Gigahertz, X48, 2 x 2 Gigabyte DDR2-800-Speicher, Vista x64 SP1, GF 180.43, Cat. 8.11





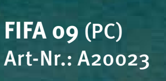


A20321....... Mirror's Edge (PC) .... 48,90 € 73
Lieferbar zum Release*
USK: 16 Jahre

A20330 ...... Mirror's Edge (PS3) .... 65,90 € 99
USK: 16 Jahre

A20361....... Mirror's Edge (Xbox 360) .... 65,90 € 99
USK: 16 Jahre






FIFA 09 (PC)
Art-Nr.: A20023
44,90 €
USK: ohne Beschr. 67

FIFA 09 (PS3)
Art-Nr.: A20038
64,90 €
USK: ohne Beschr. 97








Need for Speed Undercover (PC)
Art-Nr.: A20305
47,80 €
USK: 12 Jahre 72

Need for Speed Undercover (PS3)
Art-Nr.: A20310
64,50 €
USK: 12 Jahre 97



Command & Conquer: Alarmstufe Rot 3 (PC)
Art-Nr.: A18333
49,90 €
USK: 16 Jahre 75





My Sims: Kingdom (DS)
Art-Nr.: A20078
38,90 €
USK: ohne Beschr. 58



Left 4 Dead (PC)
Art-Nr.: A20312
47,90 €
USK: 18 Jahre 72





FUSSBALL MANAGER 09 (PC)
+ T-Shirt „Högschde Disziplin"

Inklusive T-Shirt, jedoch nur solange Vorrat reicht!
Art-Nr.: A20022
49,90 €
USK: ohne Beschr. 75




Du verdienst beim Kauf eines Produkts sqoops-cents, die Du in unserem Online-Shop einlösen kannst.

USK: Alterseinstufungen der USK gemäß § 14 JuSchG.

Alle Angaben ohne Gewähr.

* Das Erscheinungsdatum erfahrt Ihr immer tagesaktuell auf www.doomster.de



World of Warcraft Wandkalender 2009
Art-Nr.: A18887

12,95 €

 19



World of Warcraft Abreißkalender 2009
Art-Nr.: A18973

14,95 €

 22



ADMIN T-Shirt White (M)
Art-Nr.: A19539

ADMIN T-Shirt White (L)
Art-Nr.: A19538

ADMIN T-Shirt White (XL)
Art-Nr.: A19540

je 23,90 €

 36

KALENDER 2009

Magic the Gathering Wandkalender 2009
Art-Nr.: A18878

12,95 €

 19

268 x 233 mm

Mousepad Winner 3 (black/black)
Art-Nr.: A20114

17,90 €



Jetzt bestellen auf www.doomster.de

LYCOSA Gaming Keyboard Razer (PC)
Art-Nr.: A17360

71,90 €

108

Pro Gamer LAN Bag
Art-Nr.: A20121

54,90 €

380 x 237 mm



Gaming Mouse Silder X 600
Art-Nr.: A21602

74,90 €

Schlaf? Ist das nicht dieser halbherzige Koffeinersatz?

Master Pro Gamer Mousepad (silver)
Art-Nr.: A20119

33,00 €

AB EINEM WARENWERT VON 30 EURO ERHÄLTST DU GRATIS DIE COOLE DOOMSTER-TASSE ZU DEINER BESTELLUNG DAZU. **

Einfach den Code **Tasse_PCA** bei der Bestellung angeben und die Tasse geht mit Deiner Bestellung auf die Reise!
**So lange der Vorrat reicht!



Lümmel sweetorange
Art-Nr.: A20125

168,90 €

Enter at your own risk

DOOMSTER

www.doomster.de

Das sind geile Teile!

Wenn Sie schon Kohle für Hardware übrig haben, kaufen Sie die richtige. Ob Grafikkarte, Hauptplatine oder Lautsprecher – wir wissen genau, was Sie wirklich brauchen!

GRAFIKKARTEN

* Durchschnittswert aus *Call of Duty 4* und *Unreal Tournament 3*, AGP-Karten: *Crysis* statt *Call of Duty 4*
** Abgewertet *** Die Zahl der Pixel-Shader-ALUs/Vertex-Shader-Einheiten ist wesentlich für die Leistung einer Grafikkarte verantwortlich. **** Neue Messmethode: Durchschnittswert aus *Call of Duty 4, Crysis, Assassin's Creed* und *Race Driver Grid*

AGP-KARTEN



	Preis	Grafikchip	Speicher (MB)	Takt (Chip/RAM)	PS-ALUs/VS***	Lautheit (2D/3D)	1.280 x 1.024, kein AA/AF*	1.280 x 1.024, 4x AA/8:1 AF*	Wertung
Sapphire Radeon HD 3850 AGP	ca. € 95,-	Radeon HD 3850	512 DDR3 (1,1 ns)	669/829 MHz	320/320	1/1 Sone	65,1 Fps	48,6 Fps	2,81
Tul Radeon HD 3850 AGP	ca. € 95,-	Radeon HD 3850	512 DDR3 (1,1 ns)	669/829 MHz	320/320	2,4/2,4 Sone	65,1 Fps	48,6 Fps	2,84

PCI-EXPRESS-KARTEN



	Preis	Grafikchip	Speicher (MB)	Takt (Chip/RAM)	PS-ALUs/VS***	Lautheit (2D/3D)	1.280 x 1.024, kein AA/AF*	1.680 x 1.050, 4x AA/8:1 AF*	Wertung
MSI N280GTX-T2D1G Super OC	ca. € 440,-	Geforce GTX 280	1.024 (DDR3)	700/1.150 MHz	240/max. 240	0,9/5,5 Sone	99,7 Fps	89,3 Fps	1,99
Leadtek Geforce GTX 260	ca. € 230,-	Geforce GTX 260	896 (DDR3)	576/999 MHz	192/max. 192	1,0/1,9 Sone	98,5 Fps	76,5 Fps	2,03
Zotac Geforce 9800 GX2	ca. € 400,-	Geforce 9800 GX2	2x 512 (DDR3)	602/999 MHz	2x 128/2x 128	1,0/5,3 Sone	86 Fps	83,5 Fps	2,15**
Powercolor Radeon HD 4870	ca. € 210,-	Radeon HD 4870	512 (DDR5)	800/1.900 MHz	800/160	0,4/1,9 Sone	60 Fps****	54 Fps****	2,31**
Zotac Geforce 9800 GTX AMP Edition	ca. € 180,-	Geforce 9800 GTX	512 (DDR3)	756/1.152 MHz	128/max. 128	0,4/1,9 Sone	95,4 Fps	61,9 Fps	2,39**
Leadtek Winfast PX8800 GTS/512	ca. € 180,-	Geforce 8800 GTS	512 (DDR3)	648/972 MHz	128/max. 128	0,4/0,8 Sone	95 Fps	57 Fps	2,56**
MSI NX8800GTS-T2D512E-OC	ca. € 210,-	Geforce 8800 GTS	512 (DDR3)	729/972 MHz	128/max. 128	0,4/0,5 Sone	95,2 Fps	57,9 Fps	2,59**
Gainward Bliss 9600 GT GS	ca. € 100,-	Geforce 9600 GT	512 (DDR3)	700/1.000 MHz	64/max. 64	0,6/0,6 Sone	90,7 Fps	48 Fps	2,60**
MSI NX8800GT T2D512E-OC	ca. € 130,-	Geforce 8800 GT	512 (DDR3)	663/950 MHz	112/max. 112	0,6/0,8 Sone	93,5 Fps	53,2 Fps	2,62**
Asus EAH4850 TOP	ca. € 170,-	Radeon HD 4850	512 (DDR4)	680/1.050 MHz	800/160	0,2/1,7 Sone	52 Fps****	48,2 Fps****	2,63
Zotac Geforce 9800 GTX+	ca. € 170,-	Geforce 9800 GTX+	512 (DDR5)	738/1.102 MHz	128/max. 128	0,5/2,9 Sone	51 Fps****	42 Fps****	2,65
Sapphire Radeon HD 4870	ca. € 200,-	Radeon HD 4870	512 (DDR5)	750/1.800 MHz	800/160	0,3/2,7 Sone	81 Fps	56 Fps	2,75
Sapphire HD 3870 X2 Atomic	ca. € 350,-	Radeon HD 3870 X2	2x 512 (DDR3)	860/931 MHz	2x 320/2x 320	0,3/4,5 Sone	87,9 Fps	65,5 Fps	2,93**
Saphire Radeon HD 4850	ca. € 120,-	Radeon HD 4850	512 (DDR3)	625/993 MHz	800/160	0,4/1,7 Sone	78 Fps	45,5	2,94
Gainward 9800 GT Golden Sample	ca. € 130,-	Geforce 9800 GT	1.024 (DDR3)	650/950 MHz	112/max. 112	2,4/2,4 Sone	42 Fps****	34,2 Fps****	2,98
Sapphire HD 3850 Ultimate	ca. € 100,-	Radeon HD3850	512 (DDR3)	669/828 MHz	320/320	Passiv	74 Fps	25 Fps	3,29**
Asus EAX1950PRO/HTDP/256M/A	ca. € 90,-	Radeon X1950 Pro	256 (DDR3)	581/702 MHz	36/8	0,2/0,2 Sone	56,9 Fps	20,1 Fps	3,65**
MSI N9500GT-MD512Z/D2	ca. € 65,-	Geforce 9500 GT	512 (DDR2)	550/500 MHz	32/max. 32	Passiv	15,2 Fps****	11,2 Fps****	3,87**



HAUPTPLATINEN

SOCKEL 775 – CORE 2 DUO, CORE 2 DUO EXTREME, ALLE PENTIUM- UND CELERON-HAUPTPROZESSOREN



	Preis	Chipsatz	BIOS/Platine	AGP	PCI	PCI-E (PCI-E 2.0)	Netzwerk	Sonstige Ausstattung	Übertaktung	Kühlung	RAM-Kompa.	Stabilität	Wertung
Asus Rampage Extreme	ca. € 310,-	X48	0301/2.00G	-	2	x16 (2), x1 (3), 2.0	2x 1.000 MBit/s	8x SATA, 2x Firew., Wakü-Anschl.	Sehr gut	Heatpipe	Bestanden	Bestanden	1,34
Gigabyte X48-DQ6	ca. € 240,-	X48	F6/1.1	-	2	x16 (2), x1 (3)	2x 1.000 MBit/s	8x SATA, 1x Firew., Dual-BIOS	Sehr gut	Heatpipe	Bestanden	Bestanden	1,37
Gigabyte EP45-UD3P	ca. € 110,-	P35	F4/1.0	-	2	x16 (2), x1 (3)	2x 1.000 MBit/s	6x SATA, 2x Firew., Dual-BIOS	Sehr gut	Heatpipe	Bestanden	Bestanden	1,42
Evga Nforce 790i Ultra SLI	ca. € 300,-	790i Ultra SLI	P03R2/180	-	2	x16 (3), x1 (2), 2.0	2x 1.000 MBit/s	7x SATA, 2x Firewire, Diag.-LEDs	Sehr gut	Lüfter	Bestanden	Bestanden	1,45
MSI P45 Platinum	ca. € 150,-	P45	1.0/1.0	-	2	x16 (2), x1 (2), 2.0	1x 1.000 MBit/s	8x SATA, 2x Firewire	Sehr gut	Heatpipe	Bestanden	Bestanden	1,46
Asus P5Q Pro	ca. € 140,-	P45	0506/1.03G	-	2	x16 (2), x1 (3)	1x 1.000 MBit/s	8x SATA, 1x Firew., Express Gate	Sehr gut	Heatpipe	Bestanden	Bestanden	1,47
MSI X48 Platinum	ca. € 200,-	X48	2.1B4/1.0	-	1	x16 (4), x1 (2), 2.0	2x 1.000 MBit/s	6x SATA, 1x Firew., Diag.-LEDs	Sehr gut	Heatpipe	Bestanden	Bestanden	1,48
Asrock P43R1600Twins-Wifi	ca. € 90,-	P43	1.80/1.90	-	3	x16 (1), x1(3), 2.0	1x 1.000 MBit/s	6x SATA, 1x Firewire	Befriedigend	Passiv	Bestanden	Bestanden	1,62
Elitegroup P45T-A	ca. € 80,-	P45	08/06/19/1.0	-	3	x16 (2), x1(2), 2.0	1x 1.000 MBit/s	6x SATA	Befriedigend	Passiv	Bestanden	Bestanden	1,80
Asrock Wolfdale1333-GLAN/M2	ca. € 40,-	945GC	1.20/2.01	-	2	x16 (1), x1 (1)	1x 1.000 MBit/s	4x SATA	Befriedigend	Passiv	Bestanden	Bestanden	2,38

SOCKEL AM2/AM2+ – SEMPRON, ATHLON 64, ATHLON 64 FX, ATHLON 64 X2, PHENOM



	Preis	Chipsatz	BIOS/Platine	AGP	PCI	PCI-E (PCI-E 2.0)	Netzwerk	Sonstige Ausstattung	Übertaktung	Kühlung	RAM-Kompa.	Stabilität	Wertung
Asus M3N-HT Deluxe	ca. € 170,-	Nforce 780a SLI	0606/1.02G	-	2	x16 (3), x1(1), 2.0	1x 1.000 MBit/s	Geforce 8200, 6x SATA, 1x Firew.	Gut	Heatpipe	Bestanden	Bestanden	1,44
Gigabyte MA790GP-DS4H	ca. € 120,-	790GX/SB750	F2A/1.0	-	2	x16 (2), x1(3), 2.0	1x 1.000 MBit/s	HD 3300, 128 MB Sideport, 6x SATA	Gut	Heatpipe	Bestanden	Bestanden	1,49
DFI Lanparty JR 790GX-M2RS	ca. € 130,-	790GX/SB750	2008.08.28/A	-	1	x16 (2), x1 (1), 2.0	1x 1.000 MBit/s	HD 3300, 128 MB Sideport, 6x SATA	Gut	Heatpipe	Bestanden	Bestanden	1,52
Gigabyte M57SLI-S4	ca. € 55,-	Nforce 570 SLI	F5/1.0	-	2	x16 (2), x1 (3)	2x 1.000 MBit/s	6x SATA, 1x Firewire	Gut	Passiv	Bestanden	Bestanden	1,55
Gigabyte MA78GM-S2H	ca. € 70,-	780G/SB700	F2/1.0	-	2	x16 (1), x1 (1), 2.0	1x 1.000 MBit/s	HD3200, 5x SATA, Firewire	Gut	Passiv	Bestanden	Bestanden	1,59
Biostar TA790GX A2+	ca. € 80,-	790GX/SB750	2008-09-19/5.0	-	2	x16 (2), x1 (2)	1x 1.000 MBit/s	HD 3300, 64 MB Sideport, 6x SATA	Gut	Passiv	Bestanden	Bestanden	1,73
MSI K9A2 Platinum	ca. € 110,-	790FX/SB600	1.1/1.0	-	2	x16 (4), x1 (1), 2.0	1x 1.000 MBit/s	6x SATA, 2x Firewire	Gut	Heatpipe	Bestanden	Bestanden	1,73
Asrock Alivedual-ESATA2	ca. € 55,-	M1695/NF3 250	1.0/1.034	1	3	x16(1)	1x 1.000 MBit/s	4x SATA , AGP-Steckplatz	Befriedigend	Passiv	Kein MDT (800)	Bestanden	2,07

ARBEITSSPEICHER DDR-SDRAM

DDR2-RAM



	Preis	Speichertyp	Stabiler Takt	Garantierte Latenzen	Stabile Latenzen DDR2-1066	Wertung
Corsair TWIN2X4096-6400C4DHX	ca. € 65,-	2x 2.048 MB, DDR2-800	560 MHz, 2,2 Volt	4-4-4-12	5-5-5-18, 2T	1,58
OCZ Reaper X OCZ2RPX800EB4GK	ca. € 85,-	2x 2.048 MB, DDR2-800	550 MHz, 2,3 Volt	4-4-3-15	5-5-5-18, 2T	1,63
Transcend TX1066QLJ-2GK	ca. € 60,-	2x 1.024 MB, DDR2-1066	590 MHz, 2,1 Volt	5-5-5-18	5-5-5-15, 2T	1,64
G.Skill F2-8000CL5D-4GBPQ	ca. € 55,-	2x 2.048 MB, DDR2-1000	550 MHz, 2,2 Volt	5-5-5-15	4-4-4-12, 2T	1,65
Chaintech Apogee GT	ca. € 85,-	2x 2.048 MB, DDR2-1066	560 MHz, 2,2 Volt	4-4-4-12	5-5-5-15, 2T	1,66
A-Data Vitesta Extreme-Edition	ca. € 75,-	2x 2.048 MB, DDR2-1066	550 MHz, 2,3 Volt	5-5-5-15	5-5-5-15, 2T	1,67
Mushkin 996578	ca. € 45,-	2x 1.024 MB, DDR2-1066	570 MHz, 2,3 Volt	4-4-4-12	5-5-5-18, 2T	1,68
MDT M2GB-800K	ca. € 20,-	2x 1.024 MB, DDR2-800	450 MHz, 1,9 Volt	5-4-4-12	Nicht möglich	2,03

DDR3-RAM



	Preis	Speichertyp	Stabiler Takt	Garantierte Latenzen	Stabile Latenzen DDR3-1600	Wertung
Mushkin 996600	ca. € 120,-	2x 1.024 MB, DDR3-1800	920 MHz, 1,9 Volt	7-7-6-18	7-7-6-18	1,75
OCZ OCZ3P18002GK	ca. € 110,-	2x 1.024 MB, DDR3-1800	930 MHz, 2,0 Volt	8-8-8-24	7-7-7-20	1,82

FESTPLATTEN

* Gemessen mit HDTach



	Preis	Schnittstelle	Größe	U/Minute	Lautheit (max.)	Zugriffszeit	Cache	Transfer Lesen*/Transfer Schreiben*	Wertung
Seagate Barracuda 7200.11 ST31500341AS	ca. € 140,-	SATA	1.500 GB	7.200	0,5 Sone/0,7 Sone	13,5/8,9 ms	32 MB	99,4 MB/s / 98,8 MB/s	2,91
Samsung Spinpoint F1 HD103UJ	ca. € 90,-	SATA	1.000 GB	7.200	0,3 Sone/0,5 Sone	13,9 ms	32 MB	95,4 MB/s / 93,7 MB/s	2,91
Samsung Spinpoint F1 HD322HJ	ca. € 40,-	SATA	320 GB	7.200	0,2 Sone/0,3 Sone	13,3 ms	16 MB	95,8 MB/s / 94,5 MB/s	2,98

LABORBERICHT

Nova Slider X 600

HERSTELLER	PREIS
Nova	Ca. € 70,-
WEBSEITE	**PREIS/LEISTUNG**
www.esportnova.com	Befriedigend

Die Maus mit der ungewöhnlichen Form und seitlichen Kabelführung tastet mit 3.200 Dpi ab und ist mit acht Tasten sowie einer Anzeige der Dpi-Stufen am linken Rand ausgestattet. Makros sind nicht möglich, dafür können Sie drei individuelle Tastenbelegungen in der Maus speichern. Wie andere High-End-Nager arbeitet die Slider X 600 äußerst präzise und verzögerungsfrei. (fs)



PC ACTION GOLD 2-2009

GESAMT 1,68

Logitech Illuminated Keyboard

HERSTELLER	PREIS
Logitech	Ca. € 60,-
WEBSEITE	**PREIS/LEISTUNG**
www.logitech.de	Befriedigend

PC ACTION GOLD 2-2009

Auch ohne eine Flut von Zusatz- und Macro-Tasten macht das 2 Zentimeter flache und sehr gut verarbeitete Tastenbrett eine gute Figur. Die Beleuchtung fällt dezent aus, die Doppelbelegung der F-Tasten orientiert sich am Notebook-Standard, der Druckpunkt der flachen Tasten ist genial und ihr Anschlag hart und fast ungedämpft. (fs)

GESAMT 1,78

MSI P45 Neo3-FIR (Revision 1.1)

HERSTELLER	PREIS
MSI	Ca. € 100,-
WEBSEITE	**PREIS/LEISTUNG**
www.msi-computer.de	Gut

Die Ausstattung des MSI P45 Neo3-FIR in der Revision 1.1 beschränkt sich auf das Nötigste; Firewire, E-SATA oder ein zweiter Grafiksteckplatz fehlen. Dafür ist die Platine günstig und glänzt dank der Stromspartechnik Green Power mit einem niedrigen Verbrauch. Die Leistungswerte (Spiele, USB, LAN) fallen ebenfalls sehr gut aus. (fs)

GESAMT 1,53

FLÜSSIGKRISTALLBILDSCHIRME (LCD)

19 ZOLL (4:3) BIS 22 ZOLL (16:10)

	Preis	Anschluss	Reaktionszeit	Bildschärfe	Farbbrillanz	Regelbereich Helligkeit	Besonderheiten	Wertung
Asus PW201 (20 Zoll, 16:10)	ca. € 245,-	D-Sub, DVI-D	22 ms	Sehr gut	Gut	80 bis 270 cd/m²	-	1,85
Iiyama Prolite E2201W (22 Zoll, 16:10)	ca. € 225,-	D-Sub, DVI-D	22 ms	Sehr gut	Gut	90 bis 300 cd/m²	-	2,00
LG Flattron W2242T (22 Zoll, 4:3)	ca. € 150,-	D-Sub, DVI-D	29 ms	Sehr gut	Gut	70 bis 280 cd/m²	-	2,31



24 BIS 30 ZOLL (16:10)

	Preis	Anschluss	Reaktionszeit	Bildschärfe	Farbbrillanz	Regelbereich Helligkeit	Besonderheiten	Wertung
Benq FP241W (24 Zoll, 16:10)	ca. € 410,-	D-Sub, DVI-D, S-Video	19 ms	Sehr gut	Sehr gut	106 bis 408 cd/m²	USB-Hub	1,99
Viewsonic VX2835wm (27,5 Zoll, 16:10)	ca. € 400,-	D-Sub, DVI-D, S-V., Ko, HDMI	24 ms	Sehr gut	Gut bis sehr gut	132 bis 478 cd/m²	Lautsprecher	1,99
Samsung Syncmaster 245B (24 Zoll, 16:10)	ca. € 280,-	D-Sub, DVI-D	24 ms	Sehr gut	Gut	66 bis 388 cd/m²	-	2,10



SOUNDSYSTEME

STEREO

	Preis	Lautsprecher	Leistung RMS	Verkabelung	Hochtonbereich	Mitteltonbereich	Tieftonbereich	Wertung
Dynaudio MC 15	ca. € 990,-	2	Keine Angabe	Einfach	Sehr gut	Sehr gut	Sehr gut	1,38
Teufel Concept C 2.1 USB	ca. € 120,-	2+1	130 Watt	Einfach	Gut bis sehr gut	Sehr gut	Sehr gut	1,50
Speed Link Gravity 2.1 SL-8231	ca. € 40,-	2+1	28 Watt	Einfach	Gut bis sehr gut	Gut bis sehr gut	Gut	1,90



MEHRKANAL

	Preis	Lautsprecher	Leistung RMS	Dekoder	Hochtonbereich	Mitteltonbereich	Tieftonbereich	Wertung
Creative Gigaworks S750	ca. € 335,-	7+1	210 Watt	-	Gut bis sehr gut	Gut bis sehr gut	Gut bis sehr gut	1,52
Teufel Concept F	ca. € 230,-	7+1	300 Watt	-	Gut bis sehr gut	Gut bis sehr gut	Sehr gut	1,54
Philips MMS460, 5.1	ca. € 70,-	5+1	30 Watt	Integriert	Gut	Gut bis sehr gut	Gut bis sehr gut	1,85



SOUNDKARTEN

	Preis	Soundchip	Ausgänge	Prozessor-Belastung 3D-Sound	Spieleunterstützung	Klangeigenschaften	Wertung
Creative SB X-Fi Xtreme Music	ca. € 55,-	X-Fi	3x Line-Out, digital	Sehr gering	Sehr gut	Sehr gut	1,28
Asus Xonar D2	ca. € 145,-	C-Media AV200	4x Line-Out, 1x MIDI, digital	Sehr gering	Gut	Sehr gut	1,49
Razer Barracuda AC-1 Gaming Audio Card	ca. € 115,-	Eigenentwicklung	4x Line-Out, digital, HD-DAI	Gering	Gut	Sehr gut	1,78



MÄUSE

	Preis	Tasten	Abtastung	Anschluss	Auflösung	Gewicht	Spielertauglich	Schnurlos	Wertung
Logitech G9	ca. € 45,-	6 + Scrollrad	Optisch (Laser)	USB	3.200 Dpi	110-142 Gramm	Ja	Nein	1,59
Roccat Kone	ca. € 60,-	7 + Scrollrad	Optisch (Laser)	USB	3.200 Dpi	114-132 Gramm	Ja	Nein	1,62
Razor Diamondback 3G	ca. € 30,-	7 + Scrollrad	Optisch (Infrarot)	USB	1.800 Dpi	105 Gramm	Ja	Nein	1,70

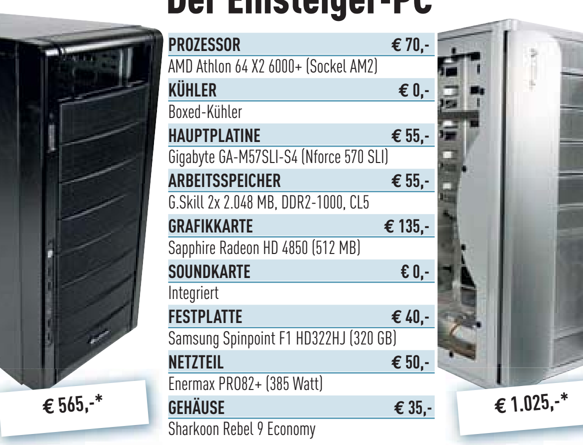


TASTATUREN

	Preis	Anschlag	Format	Anschluss	Zusatztasten	Handballenablage	Spielertauglich	Wertung
Logitech G15 (Refresh)	ca. € 60,-	Sehr gut	Full-Size/normal	USB	33 + LCD	Vorhanden	Ja	1,42
Microsoft Sidewinder X6 (OEM)	ca. € 45,-	Sehr gut	Full-Size/halbhoch	USB	32 + modul. Bauweise	Vorhanden	Ja	1,48
Revoltec Fightboard	ca. € 25,-	Gut	Full-Size/normal	USB	21	Vorhanden	Ja	1,86



ENDKRASSE PCS



Der Einsteiger-PC

€ 565,-*

PROZESSOR	€ 70,-
AMD Athlon 64 X2 6000+ (Sockel AM2)	
KÜHLER	€ 0,-
Boxed-Kühler	
HAUPTPLATINE	€ 55,-
Gigabyte GA-M57SLI-S4 (Nforce 570 SLI)	
ARBEITSSPEICHER	€ 55,-
G.Skill 2x 2.048 MB, DDR2-1000, CL5	
GRAFIKKARTE	€ 135,-
Sapphire Radeon HD 4850 (512 MB)	
SOUNDKARTE	€ 0,-
Integriert	
FESTPLATTE	€ 40,-
Samsung Spinpoint F1 HD322HJ (320 GB)	
NETZTEIL	€ 50,-
Enermax PRO82+ (385 Watt)	
GEHÄUSE	€ 35,-
Sharkoon Rebel 9 Economy	

Der Aufsteiger-PC

€ 1.025,-*

PROZESSOR	€ 160,-
Intel Core 2 Duo E8500 (Sockel 775)	
KÜHLER	€ 35,-
EKL Alpenföhn Groß Clock'ner BE	
HAUPTPLATINE	€ 110,-
Asus P5Q Pro (Intel P45)	
ARBEITSSPEICHER	€ 55,-
G.Skill 2x 2.048 MB, DDR2-1000, CL5	
GRAFIKKARTE	€ 250,-
MSI N260GTX-T2D896-OC (896 MB)	
SOUNDKARTE	€ 50,-
Creative SB X-Fi Xtreme Gamer	
FESTPLATTE	€ 70,-
Seagate ST3640323AS (640 GB)	
NETZTEIL	€ 80,-
Corsair HX 520W ATX 2.2 (520 Watt)	
GEHÄUSE	€ 65,-
Lancool K7	

Der High-End-PC

€ 1.750,-*

PROZESSOR	€ 280,-
Intel Core 2 Quad Q9550 (Sockel 775)	
KÜHLER	€ 60,-
Thermalright IFX-14 + Scythe S-Flex SFF21E	
HAUPTPLATINE	€ 210,-
Asus Rampage Formula (X48)	
ARBEITSSPEICHER	€ 55,-
G.Skill 2x 2.048 MB, DDR2-1000, CL5	
GRAFIKKARTE	€ 385,-
Asus ENGTX280/HTDP (1.024 MB)	
SOUNDKARTE	€ 150,-
Creative X-Fi Titanium Fatal1ty Champion	
FESTPLATTE	€ 90,-
Samsung Spinpoint F1 HD103UJ (1.000 GB)	
NETZTEIL	€ 110,-
PC Power & Cooling Silencer 750 W (750 Watt)	
GEHÄUSE	€ 160,-
Silverstone FT01	

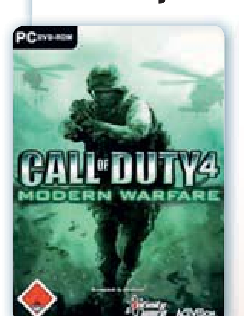
* Die Kosten enthalten noch DVD-Brenner, Maus, Tastatur und Windows-Lizenz.

So läuft's wie geschmiert

Einsteiger-PC
Aufsteiger-PC
High-End-PC

Ihre Lieblingsspiele sollen mit allen Details und einer Auflösung von 1.280 x 1.024 ruckelfrei über den Monitor flimmern? Da helfen wir doch gern! Für neun Titel haben wir passende Hardware für Sie herausgesucht und zu einem Beispiel-PC zusammengestellt.

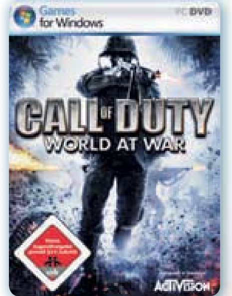
Call of Duty 4: Modern Warfare



- **Prozessor**
  Athlon 64 X2 5000+/ Core 2 Duo E6320
- **Grafikkarte**
  Geforce 8800 GT/S Radeon HD 3870/HD 4850
- **Arbeitsspeicher**
  2 GB (XP)/4 GB (Vista)
- **Hauptplatine**
  Gigabyte M57SLI-S4 (Sockel AM2+)/Asus P5Q Pro (Sockel 775)

Ohne die Kraft der zwei Kerne und eine Oberklasse-Grafikkarte läuft der vierte Teil des Ego-Shooters nicht flüssig. Zwei Gigabyte Speicher garantieren sehr kurze Ladezeiten. Eine „normale" Texturqualität oder der Verzicht auf dynamische Schatten steigern die Leistung.

Call of Duty: World at War



- **Prozessor**
  AMD Phenom X4 9650/ C2D E8400/C2Q Q6600
- **Grafikkarte**
  Geforce GTX 260/280 Radeon HD 4870 (X2)
- **Arbeitsspeicher**
  2 GB (XP)/4 GB (Vista)
- **Hauptplatine**
  Gigabyte M57SLI-S4 (Sockel AM2+)/Asus P5Q Pro (Sockel 775)

Arbeitet Ihr Prozessor mit einem hohen Takt oder verfügt über drei oder vier Kerne, dann sind Sie für Teil fünf der Reihe gut gerüstet. Die Grafikkarte wird vor allem in hohen Auflösungen inklusive AA/AF gefordert. Wer auf Schatten verzichtet, steigert die Gesamtleistung um 18 Prozent.

Crysis Warhead



- **Prozessor**
  Athlon 64 X2 6400+/ Core 2 Duo E6850
- **Grafikkarte**
  GF 7950 GT/9800 GTX (DX10) X1950 Pro/HD 4870 (DX10)
- **Arbeitsspeicher**
  2 GB/4 GB (64-Bit-Version)
- **Hauptplatine**
  Gigabyte M57SLI-S4 (Sockel AM2+)/Asus P5Q Pro (Sockel 775)

Trotz Optimierungsarbeiten kommen Sie auch beim Add-on um sehr leistungsstarke Hardware nicht herum. Neben einem Zweikernprozessor mit hoher Rechenleistung benötigen Sie für den „Enthusiast"-Modus eine High-End-Grafikkarte (Geforce GTX 280/ Radeon HD 4870).

Drakensang

- **Prozessor**
  Athlon 64 X2 6400+/ Core 2 Duo E6850
- **Grafikkarte**
  Geforce 8600 GTS/8800 GT Radeon HD 3870/4850
- **Arbeitsspeicher**
  2 GB (XP)/4 GB (Vista)
- **Hauptplatine**
  Gigabyte M57SLI-S4 (Sockel AM2)/Asus P5Q Pro (Sockel 775)



Die Nebula-Engine profitiert nur sehr wenig von Mehrkernprozessoren, daher wirkt sich nur die reine Megahertz-Leistung auf die Gesamtleistung aus. Die Anforderungen an die Grafikkarte sind dagegen deutlich geringer. Bester Tuning-Tipp: Verzichten Sie auf Schatten.

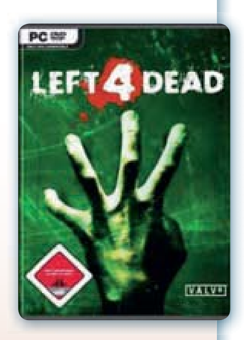
Far Cry 2

- **Prozessor**
  AMD Phenom X3 8650/ Core 2 Quad Q6600
- **Grafikkarte**
  Geforce 260 GTX/ Radeon HD 4870 (X2)
- **Arbeitsspeicher**
  2 GB (XP)/4 GB (Vista)
- **Hauptplatine**
  Gigabyte M57SLI-S4 (Sockel AM2)/Asus P5Q Pro (Sockel 775)

Ubisofts Afrika-Shooter skaliert sehr gut mit mehreren Prozessorkernen. Wir empfehlen einen Drei- oder Vierkerner. Für alle Details in einer Auflösung von 1.280 x 1.024 reicht schon ein 9800 GTX+/HD 4850. Auch hier hilft das Abschalten aller Schatten bei Leistungsengpässen.

Left 4 Dead

- **Prozessor**
  Phenom X3 8650/ C2D E8400/C2Q Q6600
- **Grafikkarte**
  Geforce 9800 GTX+/ Radeon HD 4850
- **Arbeitsspeicher**
  2 GB (XP)/4 GB (Vista)
- **Hauptplatine**
  Gigabyte M57SLI-S4 (Sockel AM2+)/Asus P5Q Pro (Sockel 775)



Da Valve die Optik der Source-Engine aufpoliert hat, garantiert hier erst ein Prozessor mit zwei, drei oder vier Kernen eine ruckelfreie Zombiehatz. Die Grafikkarte hat im Gegenzug weniger zu leisten. Stellen Sie die Shader-Details auf „Niedrig", verdoppelt sich die Gesamtleistung.

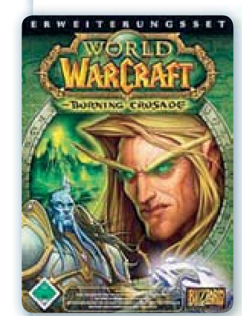
Sacred 2



- **Prozessor**
  Athlon 64 X2 6400+/ Core 2 Duo E6850/E8500
- **Grafikkarte**
  Geforce 8800/9600 GT oder Radeon HD 4850
- **Arbeitsspeicher**
  2 GB (XP)/4 GB (Vista)
- **Hauptplatine**
  Gigabyte M57SLI-S4 (Sockel AM2+)/Asus P5Q Pro (Sockel 775)

Wichtig für ein ruckelfreies Rollenspielvergnügen ist ein starker und mindestens mit zwei Kernen bestückter Prozessor. Eine High-End-Grafikkarte dagegen ist nicht erforderlich. Wer die Leistung verbessern will, deaktiviert alle Schatten und minimiert die Grasdetails.

World of Warcraft: The Burning Crusade



- **Prozessor**
  Athlon 64 3000+/ P4 mit 3,2 GHz
- **Grafikkarte**
  Geforce 7600 GT/ Radeon X1800 GTO
- **Arbeitsspeicher**
  2 GB (XP)/4 GB (Vista)
- **Hauptplatine**
  Elitegroup Nforce4-A939 (Sockel 939)/Asrock 775Dual-VSTA (Sockel 775)

Bereits mit einem Einsteiger-Rechner sind Sie für *WoW*-Aufgaben bestens gerüstet. Spieler mit einer sehr schnellen Grafikkarte nutzen deren Leistung für einen hohen Grad an Kantenglättung. Schwächelt Ihr Prozessor, stellen Sie die „Geländeentfernung" auf „niedrig".

Warhammer Online



- **Prozessor**
  Athlon 64 X2 6000+/ Core 2 Duo E6850/E8500
- **Grafikkarte**
  Geforce 8800/9800 GT Radeon X1950 Pro/HD 3870
- **Arbeitsspeicher**
  2 GB (XP)/4 GB (Vista)
- **Hauptplatine**
  Gigabyte M57SLI-S4 (Sockel AM2)/Asus P5Q Pro (Sockel 775)

Für die Mehrkernunterstützung des Online-Rollenspiels reicht ein Zweikernprozessor mit hohem Takt (X2 6000+ oder C2D E7300). Die Anforderungen an die Grafikkarte halten sich in Grenzen. Wer um jedes einzelne Bild pro Sekunde kämpft, sollte die niedrigste Sichtweite wählen.

HEISSE WARE FÜR'S HANDY!

COOL & SEXY - UNSERE HANDYGAMES

Dolly Buster Crusher 38334



Süchtigmachender Arcade Spaß mit der absoluten Erotik Queen Dolly....

Caribeean Poker 38674



Betrete die Atmosphäre der Poker Casinos. Bewahre die Nerven und zeige dein können.

Tantra 38629

Erfahre alle Tantra-Geheimnisse um Euer Sexleben zu erweitern!

Pink Bay "Fabiola" 38309



"Fabiola" will für Dich strippen. Wenn nur die Hindernisse nicht wären...

Sandrine-Dolly Buster 38388



Dolly Buster präsentiert sagenhafte Topmodelle mit erotischen Kurven!

Kamasutra Cartoon 38721

Schaut wie es geht und macht es nach! Viel Spass dabei!

Erotic Galaxy 2 38661



Entdecke viele fremde Galaxien und atemberaubende "Himmels"-Körper.

Animagic 38621

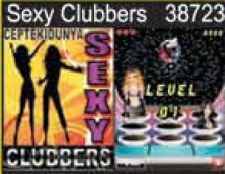


Farbige Kugeln müssen sortiert werden. Belohnung sind sexxxxy Anime-Models.

Erotik Asian 38422

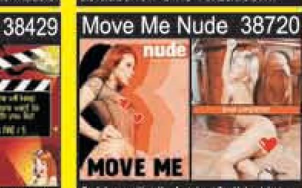
Lass Dich von wunderschönen asiatischen Girls verzaubern!

Sexy Clubbers 38723



Du bist im Nachtclub, wenn du's richtig macht bekommt du alles von den Girls.

Casting Couch 38429



Hilf Wendy das Drehbuch zu finden und ein Star zu werden. Sexy Game!

Move Me Nude 38720

Schiess dir die Ladys frei! Lekker nackte Ladys, erst aber schiessen!

BAR Blu 38511



Mit vielen Vodka Cocktails und Barkeepern wirds nie langweilig.

Fantastic Village 38691

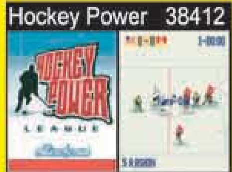


Helfe Weltraumtouristen, ihr Raumschiff zu reparieren. Rette nebenbei die Welt.

Neutron-X 38718

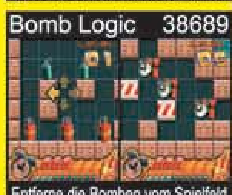
Innovatives Puzzle, mit dem du kleine nukleare Explosion simulieren kannst!

Hockey Power 38412



Schnapp Dir den Puck und führe die Mannschaft zum Sieg und Pokal.

Extractor 38595



Kann dein Minen-Raumschiff auch Aliens abwehren? Mal schauen...

Bomb Logic 38689

Entferne die Bomben vom Spielfeld ohne selbst in die Luft zu fliegen.

Death Chase 38520



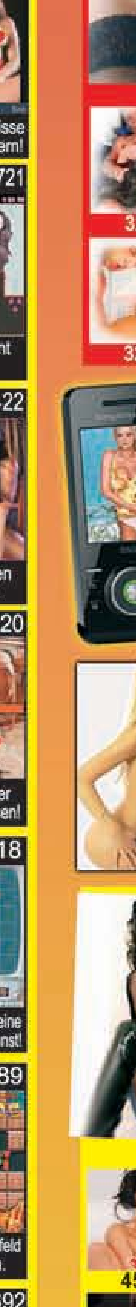
Agent Storm muss die Schmuggler mit allen Mitteln zur Strecke bringen.

Ultra Violence 38562



Shooter mit Nachtsimulation. Dein Nachtsichtgerät verrät alle Gegner!

Fantasy Lines 38692



Bist Du wirlich Mutig? Betrete die Welt der Elfen und beweisse es doch!

SCHARFE VIDEOS

32240, 32075, 32066, 32022, 32049, 32037, 32024, 32270, 32279, 32280, 32030, 32249, 32040, 32060

HOT HOT HOT

NEU! SLIDE SHOW

Ursula Best. Nr. 38729

Paola Best. Nr. 38730

Koralljka Best. Nr. 38734

Weitere Slideshows kannst Du mit den Bestellnummern: 38733, 38732, 38731 und 38728 bestellen.

BESTELLEN EINFACH GEMACHT!

PAP + BESTELLNUMMER PER SMS AN: 87555**

+ DAS ERSTE PRODUKT KOSTENLOS

+ 40% SPAREN IN UNSEREM SPARABO BEI JEDER WEITEREN LIEFERUNG

1 SMS an 87555 – 2 PRODUKT DOWNLOAD – 3 SPASS

WWW.HANDYSPIEL.DE



EROTISCHE HANDYLOGOS

45144, 45061, 43736, 45147, 43666, 49939, 43805, 49941, 43223, 45057, 45138, 43214, 42239, 45070, 43539, 43806, 49942, 43302

TOP 10 CHARTS



1 (1) 2 (4) 3 (2) - 10 (8)

Alle Titel aus unseren aktuellen TOP Song Charts von Platz 1 bis Platz 10! Immer super aktuell auf Dein Handy!



Best.Nr. 20100

HANDYTHEMES



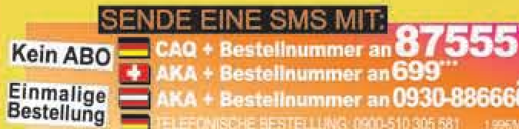
85034, 85002

SUPERCOOLE WALLPAPER



43381, 43764, 45128, 43960, 45122, 43924, 43380, 42914, 43378, 43038, 43930, 45002, 43928, 43154, 43770, 42748, 43788

SENDE EINE SMS MIT:



Kein ABO – CAQ + Bestellnummer an 87555*

AKA + Bestellnummer an 699***

Einmalige Bestellung – AKA + Bestellnummer an 0930-886666***

TELEFONISCHE BESTELLUNG: 0900-510 305 581 1,99€/Min

*4,99€ incl. VF. Lst 12ct. zzgl. 12ct. D1 TPL. (***AU: Max 2€/Produkt, CH: 3Fr/Produkt). Mit der Bestellung erhälst Du weitere Werbung aufs Handy. ** 1 SMS/Tag bei 2,99€/Produkt. Sende STOP PAP + Bestellnr. zum Beenden des Abos, bei Werbung Stop sende WSTOP an 84343



COMPUTEC MEDIA

Ein Unternehmen der MARQUARD MEDIA AG
Verleger: Jürg Marquard

Verlag Computec Media AG
Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth
Telefon: +49 911 2872-100
Telefax: +49 911 2872-200
E-Mail: leserbriefe@pcaction.de
Internet: www.pcaction.de

Vorstand Johannes Sevket Gözalan (Vorsitzender), Rainer Rosenbusch

Chefredakteur/Objektleitung **Petra Fröhlich**
Leitender Redakteur (V.i.S.d.P.) **Wolfgang Fischer**
verantwortlich für den redaktionellen Inhalt (Adresse siehe Verlagsanschrift)

Redaktion Spiele Alexander Frank, Michael Grill, Jürgen Krauß
Ständige freie Mitarbeiter Dennis Blumenthal, Ralph Wollner
Mitarbeiter dieser Ausgabe Joachim Hesse, Harald Fränkel, Michael Meyer, Rainer Rosshirt
Chef vom Dienst Stefan Weiß
Community-Redakteure Andreas Bertits, Marc Brehme

Redaktion Hardware Thilo Bayer (Ltg.), Christian Gögelein (Stellv.), Marco Albert, Lars Craemer, Daniel Möllendorf, Henner Schröder, Carsten Spille, Frank Stöwer, Daniel Waadt
Lektorat/Textchef Margit Koch-Weiß (Ltg.), Claudia Brose, Birgit Bauer, Cornelia Lutz, Heidi Schmidt
Layout Sebastian Bienert (Ltg.), Anne-Marie Kandler
Bildredaktion Albert Kraus (Ltg.), Tobias Zellerhoff
Titelgestaltung Anne-Marie Kandler © Rockstar Games
CD, DVD, Video Jürgen Melzer (Ltg.), Christine Alt, Björn von Bredow, Thomas Dziewiszek, Felix Helm, Irina Hutzler, Daniel Kunoth, Michael Neubig, Christine Rockenfeller, Dominik Schmitt, Michael Schraut, Jasmin Sen, Alexander Wadenstorfer

Commercial Director Hans Ippisch
Vertriebskoordination Sabine Eckl-Thurl
Marketing Anke Moldenhauer (Ltg.), Jeanette Haag, Christina Seifferth, Basak Uyan
Produktionsleitung Martin Closmann, Jörg Gleichmar

www.pcaction.de
Redaktion Lukasz Ciszewski, Christian Gürnth
Projektleitung & Konzeption Justin Stolzenberg (Ltg.), Markus Wollny
Programmierung Marc Polatschek, Stefan Ziegler
Webdesign Tony von Biedenfeld

Anzeigen
CMS Media Services GmbH
Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth

Anzeigenleiter
Gunnar Obermeier
verantwortlich für den Anzeigenteil. Adresse siehe Verlagsanschrift

Anzeigenberatung
Brigitta Asmus: Tel.: +49 911 2872-253; brigitta.asmus@computec.de
René Behme: Tel.: +49 911 2872-152; rene.behme@computec.de
Peter Elstner: Tel.: +49 911 2872-252; peter.elstner@computec.de
Gregor Hansen: Tel: +49 221 2716-257; gregor.hansen@computec.de
Wolfgang Menne: Tel.: +49 911 2872-144; wolfgang.menne@computec.de
Ronny Münstermann: Tel.: +49 911 2872-251; ronny.muenstermann@computec.de
Bernhard Nusser: Tel.: +49 911 2872-254; bernhard.nusser@computec.de

Anzeigenberatung Online:
InteractiveMedia CCSP GmbH
T-Online-Allee 1, 64295 Darmstadt
Tel: +49 (6151) / 5002-100; Fax: +49 (6151) / 5002-101; Mail: info@interactivemedia.net

Anzeigendisposition: anzeigen@computec.de
Datenübertragung via E-Mail: anzeigen@computec.de
Es gelten die Mediadaten Nr. 21 vom 1.1.2008

AWA ACTA PC ACTION wird in den AWA- und ACTA-Studien geführt. Ermittelte Reichweite 2008: 447.000 Leser

Abonnement
Aboservice Inland/Ausland, Telefon: +49 89 20 959-125, Fax: +49 89 20 028-111
E-Mail: computec@csj.de, Online: http://abo.pcaction.de
Postadresse:
COMPUTEC MEDIA AG, Aboservice CSJ, Postfach 14 02 20, 80452 München
Abonnementpreis für 12 Ausgaben PC ACTION:
Inland: € 61,00
Österreich: € 68,20
Ausland: € 73,00
Abonnementpreis für 12 Ausgaben PC ACTION + Film:
Inland: € 89,00
Österreich: € 101,00
Ausland: € 96,20

ISSN/Vertriebskennzeichen 0946-6290/B 50027
Mitglied der Informationsgemeinschaft zur Feststellung der Verbreitung von Werbeträgern e. V. (IVW), Bad Godesberg

Vertrieb und Einzelverkauf: Burda Medien Vertrieb GmbH, Arabellastraße 23, 81925 München
Druck: RR Donnelley Europe, ul. Obroncow Modlina 11, 30-733 Krakau, Polen



Deutschsprachige Titel: SFT, WIDESCREEN VISION, PC GAMES, PC GAMES HARDWARE, PC ACTION, N-ZONE, KIDS ZONE, KIDS GAMER, X3, Wii PLAYER, GAMES AND MORE, GAMES AKTUELL, PLAY³, BUFFED, COSMOPOLITAN, JOY, SHAPE, CELEBRITY, MAXIM.
Internationale Zeitschriften: Polen: COSMOPOLITAN, JOY, SHAPE, CKM, VOYAGE, PLAYBOY.
Ungarn: JOY, SHAPE, FITT MAMA, JOY CELEBRITY, CKM, PLAYBOY, ÉVA, DESIGN ROOM.
Internationale Tageszeitungen: Polen: PRZEGLAD SPORTOWY, TEMPO.

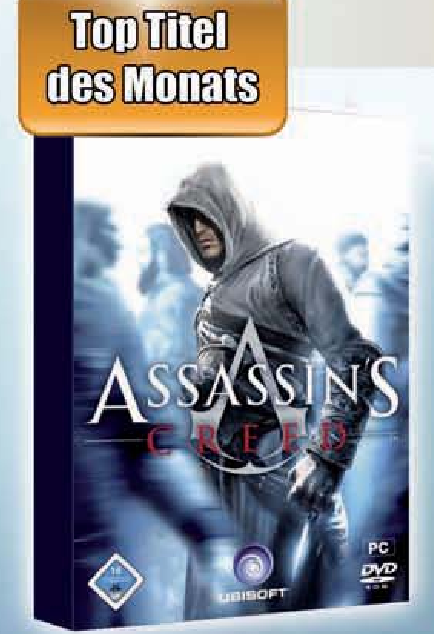
PC ACTION 3/2009 ERSCHEINT AM 14. JANUAR 2009



SPIELE FLATRATE

www.gamer-unlimited.de

Top Titel des Monats





Über 280 PC-Spiele ohne Limit herunterladen und spielen!

Coming soon!



Coming soon!

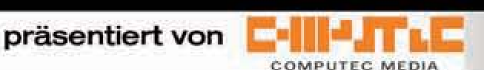








präsentiert von

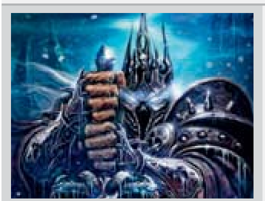
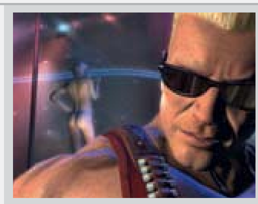


powered by





Die fünf nostradamischsten Prophezeiungen für 2009

				
PLATZ 1 Nur noch *WoW* für PC	**PLATZ 2** „PC ACTION kocht" auf VOX	**PLATZ 3** Roberto Blanco wird Präsident	**PLATZ 4** Wolfgang Fischer nimmt ab	**PLATZ 5** Duke Nukem verspätet sich
EREIGNIS-FAKTOR				
Weil sich PC-Spiele so furchtbar schlecht verkaufen, erscheinen für Windows ab sofort nur noch *World of Warcraft*-Erweiterungen. **5,5**	*Das perfekte Dinner* wird wegen sinkender Quoten gekickt. Zwei hoffnungsvolle Nachwuchstalente bekommen ihre Chance. **3,3**	Weil es momentan total hip ist, Politik ein wenig farbiger zu gestalten, wird Roberto Blanco am 23. Mai zum Bundespräsidenten gewählt. **6,5**	Unser geschätzter Redakteur aus der Oberpfalz startet eine FDH-Diät (Friss die Hälfte), verzehrt also nur noch acht Ochsen pro Tag. **1,2**	Die Entwickler von *Duke Nukem Forever* geben bekannt, dass sich der Erscheinungstermin für das Spiel ein klein bisschen verschiebt. **2,2**
VORFREUDE-MULTIPLIKATOR				
Das *WoW*-Add-on zu *Call of Duty 4* wird geil! Voller Vorfreude sind wir vor allem wegen epischer Rüstungen wie der „Uniform des Brennenden Anus". **83,5**	Die Vorfreude hält sich in Grenzen, denn bislang konnte man die beiden Dilettanten bei PC ACTION TV ja *ohne* Werbeunterbrechung sehen. **17,5**	Sobald er Politiker ist, hat Blanco keine Zeit mehr, uns mit seinem Sangesorgan zu foltern. Das ergibt den höchsten Vorfreude-Wert von: **87,5**	Die Vorfreude ist riesig! Allerdings nur bei Marc Brehme, der sich, weil er so tierlieb ist, der herrenlosen Rinder annimmt (auf Brötchen). **46**	Grund für die Verzögerung ist, dass die Macher von der *Unreal 2*- auf die *WoW*-Engine umstellen. Ergibt den mageren Vorfreude-Multiplikator von: **25,5**
ENTTÄUSCHUNGS-DIVISOR				
Als Normalo versteht man im Mehrspieler-Chat kein Wort mehr, weil plötzlich alle „pullen", „Aggro halten" und weiß der Geier was noch! **23,4**	Weil die Köche ein Hähnchen „Tim Mälzer" nennen und es beim Befüllen fisten, wird die Show nach einer Folge eingestellt. Glück gehabt!!! **5,2**	Die Quäkkrapfen von Tokio Hotel haben nach wie vor einen Plattenvertrag, sodass unsere Trommelfelle auch ohne Blanco weiterbluten. **66,6**	Da eh jedem klar ist, dass bei „Fischer nimmt ab" letztlich nur das Telefon gemeint sein kann, fällt die Enttäuschung bei Diät-Versagen gering aus. **12**	Das Spiel erscheint statt 2666 nun im Jahr 3666. Puh, Glück gehabt, ist ja gar nicht mal so schlimm. Daraus folgt ein niedriger Divisor, nämlich: **15,5**
WAHRSCHEINLICHKEIT IN PROZENT				
19,6	**11,1**	**8,5**	**4,6**	**3,6**

FORMEL: Ereignis-Faktor x Vorfreude-Multiplikator : Enttäuschungs-Divisor = Wahrscheinlichkeit in Prozent

Sie hat was auf dem Brustkasten ...



Endlich mal haben wir ein Leserfoto geschickt bekommen, das wir wirklich gut finden! Okay, der Grinsekuchen rechts hätte nicht drauf sein müssen, aber wir wollen mal nicht so sein: Als Belohnung, weil er uns das Bild hat zukommen lassen und damit erheblich zur Verschönerung der PC ACTION beiträgt, schnitten wir Philipp Dose nicht ab. Wir sind ja so sozial! Die gut gekleidete Frau links ist übrigens nicht seine Freundin, sondern eine Dame von der Hamburger Erotikmesse.

... und er hat 'nen Schlag!

Als Wolfgang-Fischer-Verprügler hat sich unser Leser Kai Günther beworben. Er *behauptet* jedenfalls, Kai Günther zu heißen. Natürlich ist das Humbug, IHRE KACKFRISUR HAT SIE VERRATEN, DON KING! Was die Stelle als Schläger betrifft, müssen wir Ihnen leider mitteilen – Erfahrungen bei *International Karate* hin oder her –, dass wir einen der Klitschko-Brüder bevorzugen würden.



Na da schau her!



„Icke hab mal diesen bekloppten Gesichtsausdruck der Lady aus *Portal Prelude* festgehalten", schrieb uns Oliver Heßler total begeistert und schickte den Screenshot links. Gut, für dich mag das etwas Besonderes sein, lieber Olli, und wir wollen deine Verzückung keinesfalls schmälern. Bei uns ist das aber Alltag. Alle Frauen gucken so, wenn wir vor dem ersten Sex mit ihnen blankziehen.

In letzter Minute*

* Alle Angaben ohne Gewähr


RISE OF THE ARGONAUTS

Diesmal sollte es endlich mit einem Test zum Metzelfest *Rise of the Argonauts* klappen, nachdem der Erscheinungstermin kurzfristig verschoben worden war. Außerdem erfahren Sie alles Wissenswerte über *F.E.A.R. 2: Project Origin* und wir planen Artikel zu *Dragon Age*, *Battleforge* und *Overlord 2*.

Außerdem ...
Als Vollversion packen wir die Wirtschaftssimulation *Die Gilde 2* auf die DVD. Das Spiel sahnte bei uns eine fette 82%-Wertung ab! Käufer der Filmausgabe erwartet die Persiflage *Tokyo Zombie*, die auf modernes Zombie-Kino ebenso anspielt wie auf Hits à la *Kill Bill*.

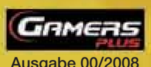


Epilog

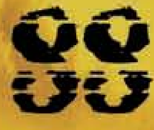
Hesse: Was halten Sie von *GTA*?
Fränkel: Nix. Da krieg ich Blasen an den Füßen und Sonnenbrand!
Hesse: HÄ?
Fränkel: Ja, dieses ewige Herumgelatsche macht mich fertig! Der GTA oder Grande Traversata delle Alpi ist doch ein *Fern*wanderweg. Boah Hesse, Sie wissen ja mal *gar nichts*!

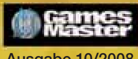
ACHTUNG! PC ACTION 3/2008 ERSCHEINT EINE WOCHE FRÜHER: AM 14. JANUAR 2009!





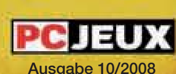
Ausgabe 00/2008





Ausgabe 10/2008





Ausgabe 10/2008



games™
Ausgabe 10/2008





Ausgabe 10/2008



GAMINGXP
September 2008

Die Geschichte von S.T.A.L.K.E.R. Clear Sky spielt ein Jahr vor den Ereignissen des 2007 erschienenen S.T.A.L.K.E.R. Shadow of Chernobyl.

Eine Gruppe von so genannten Stalkern dringt 2010 zum ersten Mal in das Zentrum der verstrahlten Zone, das Atomkraftwerk von Tschernobyl, vor und verursacht eine Katastrophe unvorstellbaren Ausmaßes: Ein gewaltiger Ausbruch von anomaler Energie verändert die gesamte Zone – für immer. Von nun an gibt es keine sicheren Orte mehr und das gesamte Gebiet versinkt im puren Chaos.

- Einzigartiger Mix aus actionreichem First-Person-Shooter und komplexem Rollenspiel
- Zahlreiche neue Levels verfügbar, darunter Limansk, Red Forrest, Pripyats Untergrund und viele mehr. Viele neue Nebenmissionen mit motivierenden Belohnungen.
- Viele neue Ingame-Features wie z.B. schnelles Reisen oder das Reparieren von Rüstungen und Waffen
- Stark verbesserte künstliche Intelligenz der computergesteuerten Spielfiguren
- Vollständige DirectX10-Unterstützung für die aktuellsten Grafikeffekte (God Rays, Soft Water, Volumetric Fire, Dynamic Volumetric Smoke, etc.)

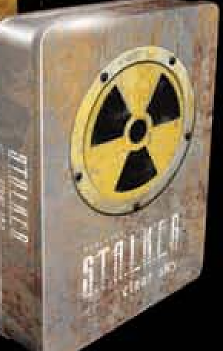
PROLOGUE
S.T.A.L.K.E.R.
clear sky

JETZT IM HANDEL

Ebenfalls erhältlich: S.T.A.L.K.E.R. Clear Sky als streng limitierte Collector's Edition

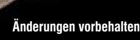




PC DVD ROM


DEEP SILVER


STALKER.DEEPSILVER.COM


Änderungen vorbehalten.


"Seitenhiebe über Seitenhiebe machen Ceville besonders unterhaltsam. (...) Herrlich!"
– PC Games
"Genial: neues Adventure auf den Spuren von Guybrush und Ankh."
– Gamona.de
"Ceville ist (...) von herausragender Qualität, wie man sie seit den seligen Tagen der alten Klassiker nicht mehr bestaunen durfte."
– sevengames.de
Ceville
Die Adventure-Satire
ab 19. Februar 2009 im Handel!
Böse sein war noch nie so spaßig!
REALMFORGE
WWW.CEVILLE-GAME.COM
Ceville Copyright © 2008 Kalypso Media GmbH. All rights reserved. Developed by Realmforge Studios.
Published by Kalypso Media GmbH. All other logos, copyrights and trademarks are property of their respective owners.